lición española de la revista de juegos de PC más leída del mundo   Incluye un CD-ROM **695 pts**

OK PC GAMER

STARCRAFT

2ª ÉPOCA
Nº15



8 414090 211260 00015

orteamos 20
arjetas de TV

XCLUSIVA

ntrevista
John
omero

ESTE MES...

- Dune 2000
- Forsaken
- Last Bronx
- Diablo II
- Blaster!
- Fighting Force
- Air Warrior III
- Jazz Jackrabbit 2
- Myth: The Fallen Lords
- Interstate 76 Nitro Pack
- **FINAL FANTASY VII**





DIVIDE & conquer

TU DOMINARAS ESTE TEATRO DE OPERACIONES CON 28 TONELADAS DE TECNOLOGIA Y PODER



www.did.com

SOFTWARE EN CASTELLANO

"El mejor simulador de vuelo del momento"
OK PC GAMER-93%

"F-22 ADF roza el techo de la perfección"
MICROMANIA-93%

Distribuido por:



OK PC GAMER

okpcg@lar.es

Director: Miguel Angel Alcalde
miguel@lar.es

Publicidad Madrid: José Luis Gómez
Pza. República del Ecuador, 2, 1ºB
28016 Madrid
Tel. (91) 457 91 91 / Fax (91) 457 98 36

Publicidad Barcelona: Isidro Iglesias
Casanova, 36, 4º, 3ª
08011 Barcelona
Tel. (93) 451 89 07 / Fax (93) 451 83 23

Redacción, adaptación y traducción:
LH Servicios Informáticos
Islas Marquesas, 28 C
28035 Madrid
Fax (91) 386 67 59

Coordinador de Redacción: Juan Carlos Cavero

Colaboradores: Virginia Aranda, Javier Mateos, Pedro Javier Moya, José Novillo, Jorge David Portillo, Carlos Tuñón.

Diseño y maquetación: TISANA.

Es una publicación de:



Director Editorial: Julio Rodríguez
julioro@lar.es

Director Producción: Gregorio Goñi

Director Comercial: Alberto Izquierdo

Jefe de Sistemas: Pedro Soto

Administración, suscripciones y pedidos:
Pza. República del Ecuador, 2, 1º dcha.
Tel. (91) 457 91 91 Fax. (91) 457 98 36

Fotomecánica: Microprint Ibérica

Imprime: PrinterMan, S.A.

Distribución en España: Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, Km. 602,5
CP 08750 Molins de Rei (Barcelona)
Tel. (93) 680 03 60

Distribución en Argentina:
Capital Ayerbe, Interior: DGP

Distribución en Chile: El Molino

Importador para Chile:
Iberoamericana de Ediciones, S.A.
C/ Leonor de la Corte, 6035.
Quinta Normal, Santiago de Chile.
Tel.: 774 82 87 y 774 82 88 / Fax: 774 82 89

Importador Exclusivo Cono Sur:
CEDE, S.A. (Cia Española de Ediciones, S.A.)
Sudamérica, 1532.
1290 Buenos Aires, Argentina.

Distribuidor exclusivo México:
CADE, S.A. de C.V.
C/Lago Ladoga, 220. Colonia Anahuac.
Delegación: Miguel Hidalgo.
Telf.: 545 65 14. CP 11320 México D.F.
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Depósito Legal: M-1304-1997

PVP en Canarias, Ceuta y Melilla: 695 Pta.

Printed in Spain: 30 de abril de 1998

EDITORIAL

Pixel



EN UN LABORATORIO DEL cual ya no se acuerda nadie, hace más de medio siglo... Oscuridad, silencio, el más inmenso vacío llena el espacio. Súbitamente emerge un pequeño zumbido eléctrico que va cobrando intensidad, aparecen nuevos sonidos y vibraciones que al cabo de un instante se uniformizan en un único y constante tono. Suaves chasquidos parecen anunciar lo inminente y esperado. Por fin una leve luminiscencia que parece venir del infinito va tomando cuerpo hasta convertirse en un pixel.

Así nació el primer pixel de la historia dentro del primer tubo de rayos catódicos. Da igual saber de qué color era, quizá blanco, verde o amarillo, pero en la pantalla sólo habría un color, puesto que el negro no lo es, no hay pixel negro. La zona negra está apagada.

Los primeros monitores encontraron su primer uso en la televisión. Y pese a que los ordenadores ya existían, la incorporación de pantallas como dispositivo de presentación de datos tardó bastante. Fue en los 70 cuando se desarrolló su aplicación y cuando aparecieron los primeros tubos en color.

El pixel del PC sufrió una lenta evolución: MDA, Hercules, CGA, EGA, VGA y SuperVGA. Baste con decir a modo anecdótico que la tarjeta MDA sólo podía representar caracteres y que las primeras CGA tenían salida de vídeo compuesto a través de un conector similar al de la antena de TV. ¡Cuando seamos abuelos podremos decir a nuestros nietos que vimos ordenadores con monitor en blanco y negro! Cada vez le pedimos más cosas al pixel: velocidad, colores, transparencias, sombras, reflejos, etc., y él sabe que dentro de muy poco no podrá satisfacer nuestros deseos y morirá. ¿Y cuando se ha dado cuenta de ello? Él ya sabía gracias a leer OK PC Gamer que los juegos cada vez son más realistas y que exigen un hardware que transmita a los usuarios experiencias más veraces. Por eso el pixel podía imaginar que algún día inventaríamos algo nuevo para sustituirle. Pero a mediados de marzo del 98 vio algo nuevo que incremento vertiginosamente el paso del tiempo y que acortó radicalmente su vida: las nuevas tarjetas 3D de Creative Labs, Matrox, Guillemot y Diamond. De momento sólo podemos deciros que si alucinasteis con la 3Dfx, con las nuevas os vais a desmayar. El próximo mes, antes de abrir OK PC Gamer sentaos en una silla.

Miguel Angel Alcalde



Sumario

Starcraft

60 Blizzard vuelve a la carga. Mientras la competencia se pregunta qué demonios tiene esta gente que todo lo que toca lo convierte en éxito, ellos presentan por fin el esperadisimo Starcraft. Si alguien dudaba que la espera mereciera la pena, tras leer nuestro artículo dejará de hacerlo. Starcraft es, hoy por hoy, insuperable.

54 Final Fantasy VII

Olvídate de orcos y de cotas de mallas, porque Square le ha dado un fuerte empujón al rol y lo ha colocado de lleno en el próximo milenio.



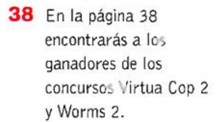
18 Concursos

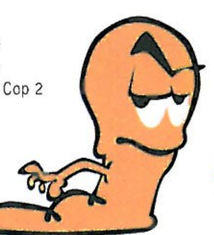
Accede a las páginas 18, 46 y 50 encontrarás los concursos que te proponemos de Lara Croft, Sierra Pro Pilot y Sabre Ace.



GANADORES

38 En la página 38 encontrarás a los ganadores de los concursos Virtua Cop 2 y Worms 2.





EN PROYECTO

- **22 Armor Command**
- **16 Black Dahlia**
- **14 Colin McRae Rally**
- **12 Dune 2000**
- **24 Forsaken**
- **26 Jazz Jackrabbit 2**
- **20 Spec Ops**

INTERNET

100 Este mes te enseñamos a jugar a Starcraft a través de la Red de redes.



ÚLTIMA HORA

Además de una entrevista a John Romero, este mes te ofrecemos todos los detalles del nuevo paquete de niveles para Quake II, y las segundas partes de Diablo, **28** Constructor, KKND, Monster Trucks Madness, entre otros muchos títulos más...



ZONA DE BOXES

102 Si te preguntabas cómo será el nuevo Windows 98, aquí encontrarás todas las respuestas. Además, te presentamos un nuevo joystick que acaba de lanzar Boeder.

TRAS LA PISTA

- **104 Curso de creación de niveles de Starcraft (I)**
- **108 Grand Thef Auto**
- **112 Correo del lector**
- **114 Trucolandia**

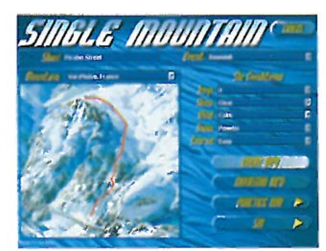
A FONDO

- **72 Air Warrior III**



Air Warrior – pag. 72

- **66 Blaster!**
- **68 Fighting Force**
- **92 Formula 1 '97**



Goosebumps – pag. 96

- **96 Goosebumps, Attack of the Mutant**
- **90 Last Bronx**
- **86 Myth: The Fallen Lords**
- **80 Powerboat Racing**
- **76 Sabre Ace**
- **98 Sega Touring Car**
- **88 Sierra Sports: Ski Racing**

Sierra Sports: Ski Racing – pag. 88

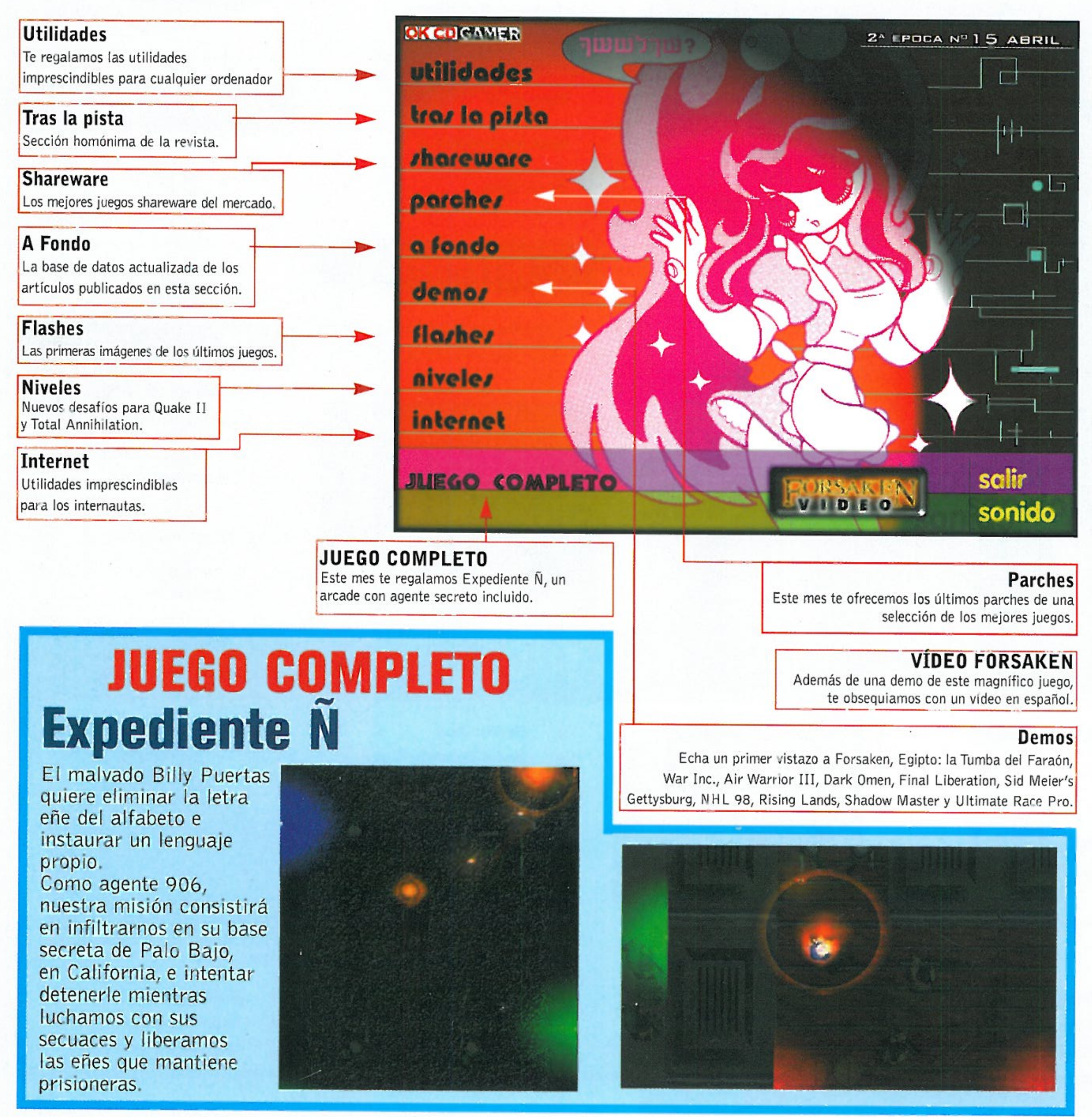


Soldiers at War – pag. 78

- **78 Soldiers at War**
- **94 Sole Survivor**
- **82 Ultimate Race Pro**

OK CD GAMER

Estrategia, deportes, simuladores, aventuras, carreras... Las demos de los mejores juegos del momento que te ofrecemos este mes cubren todos los géneros. Podrás demostrar tus conocimientos arqueológicos con Egipto: la Tumba del Faraón, luchar contra las hordas de muertos, orcos y goblins de Dark Omen o ganar los play-offs de hockey en NHL 98, por poner tan sólo tres ejemplos. O si lo prefieres, conviértete en un doble de James Bond con nuestro juego completo en su última y más trepidante misión, Expediente Ñ.



Utilidades
Te regalamos las utilidades imprescindibles para cualquier ordenador

Tras la pista
Sección homónima de la revista.

Shareware
Los mejores juegos shareware del mercado.

A Fondo
La base de datos actualizada de los artículos publicados en esta sección.

Flashes
Las primeras imágenes de los últimos juegos.

Niveles
Nuevos desafíos para Quake II y Total Annihilation.

Internet
Utilidades imprescindibles para los internautas.

JUEGO COMPLETO
Este mes te regalamos Expediente Ñ, un arcade con agente secreto incluido.

Parches
Este mes te ofrecemos los últimos parches de una selección de los mejores juegos.

VÍDEO FORSAKEN
Además de una demo de este magnífico juego, te obsequiamos con un vídeo en español.

Demos
Echa un primer vistazo a Forsaken, Egipto: la Tumba del Faraón, War Inc., Air Warrior III, Dark Omen, Final Liberation, Sid Meier's Gettysburg, NHL 98, Rising Lands, Shadow Master y Ultimate Race Pro.

JUEGO COMPLETO
Expediente Ñ

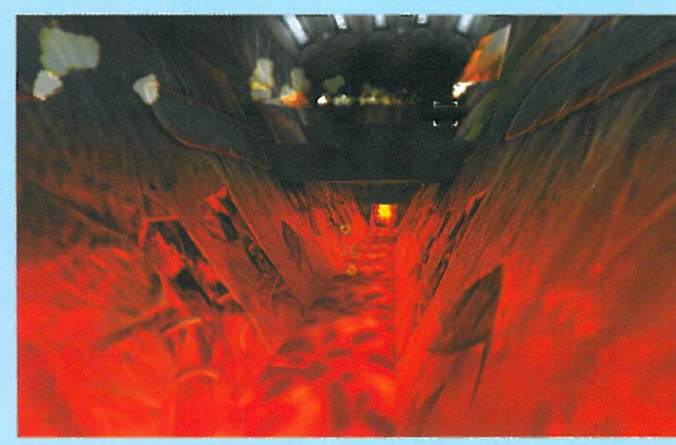
El malvado Billy Puertas quiere eliminar la letra eñe del alfabeto e instaurar un lenguaje propio. Como agente 906, nuestra misión consistirá en infiltrarnos en su base secreta de Palo Bajo, en California, e intentar detenerle mientras luchamos con sus secuaces y liberamos las eñes que mantiene prisioneras.

Forsaken

Acclaim
Pentium 120, 16 Mb RAM, Windows 95

En este increíble arcade tridimensional nos convertiremos en un mercenario que lucha por aumentar su fortuna. Sus gráficos son de lo mejor que hemos visto, en especial si se utiliza una aceleradora gráfica 3D. Con 15 personajes entre los que escoger y más de 25 armas diferentes, deberemos pilotar nuestra moto aérea por múltiples escenarios para conseguir eliminar a toda la competencia. Además soporta una gran variedad de tarjetas aceleradoras 3D. Las teclas que utiliza esta demo son:

A - Acelerar
Z - Frenar
Cursor izquierda/derecha - Girar a la izquierda/derecha
Cursor arriba/abajo - Girar hacia arriba/abajo
Alt - Modo de deslizamiento lateral
Control - Disparar arma principal
Espacio - Dispara arma secundaria
Q - Inclinación a la izquierda
E - Inclinación a la derecha



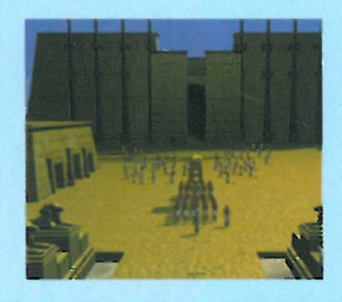
B - Minas
Inicio/Fin – Recorrido por las armas
Escape - Detener partida (acceder menú)
F1 - Acceso rápido a la configuración del teclado
F4 - Borrar texto de pantalla
F6 - Ventana de vista trasera
?/¿ - Cambiar tamaño de pantalla
Púlsar
1 - Seleccionar arma principal: **Trojax**
2 - Seleccionar arma principal: **Suss Gun**
5 - Seleccionar arma secundaria: **MUG**
6 - Seleccionar arma secundaria: **Solaris**
9 - Seleccionar **Gravgon**
"-" - Seleccionar **MFRL**
"+"- Seleccionar **Titán**
F9-F11 - Enviar mensaje de burla
Mayúsculas + F9-F11 - Introducir mensaje propio

Encontrareis más información sobre Forsaken en el archivo **README.DOC**, en español. Además de la demo de Forsaken, te ofrecemos un video AVI de este juego, también en español.

Egipto: la Tumba del Faraón

Cryo
Pentium 133, 16 Mb RAM, CD-ROM 4X, Windows 95

El antiguo Egipto de los faraones, con todo su misticismo y encanto, era un lugar sumamente peligroso, como podrás comprobar con la demo que te ofrecemos. A lo largo de la aventura aprenderás muchas cosas sobre esta civilización con la excelente base de datos con la que cuenta el juego. Pirámides, faraones, desiertos y dioses; esta aventura contiene todo lo necesario para sumergirnos en una de las civilizaciones más famosas de toda la historia.



Dark Omen

Electronic Arts
Pentium 100, 16 Mb RAM, Windows 95

Os ofrecemos una soberbia demo en la que tenéis la posibilidad de jugar una misión de este excelente juego de estrategia 3D en tiempo real. Con el botón izquierdo del ratón podréis seleccionar las unidades y darles órdenes, mientras que manteniendo pulsado el derecho y moviendo el ratón nos desplazaremos por el campo de batalla. Utilizad las teclas del cursor para rotar la vista y acercaos o alejaos de la acción.



DEMOS

War Inc.

Interactive Magic



Pentium 90, 16 Mb RAM, CD-ROM 2X, Windows 95

Sin duda este es uno de los juegos de estrategia en tiempo real más atractivo del momento, ya que nos permite crear nuestras propias unidades. Estas pueden ser de muchos tipos, como por ejemplo tanques, helicópteros, armaduras de combate, jeeps, vehículos lanzamisiles, etc., cada una con el armamento, blindaje y equipamiento que escojamos. Deberemos investigar nuevas tecnologías que nos permitirán crear nuevas unidades y mejor equipo. También tendremos que construir nuestra base y asegurarnos de defenderla bien contra los ataques enemigos.

Air Warrior III

Interactive Magic
Pentium 133, 16 Mb RAM, Windows 95

Aunque este simulador está pensado para jugar en red, las posibilidades de juego de un usuario son más que suficientes para cualquier aficionado. El periodo histórico que cubre Air Warrior 3 es inmenso, pudiendo volar en misiones sacadas de las dos grandes guerras mundiales y de la de Corea, y en cualquiera de los bandos



participantes en los conflictos; en total, más de 450 misiones aunque, como imaginarás, no están todas en esta demo. El juego soporta aceleración 3D a través de Direct3D. Pulsa F1 durante el vuelo para obtener una lista de teclas de control.

Final Liberation

SSI
Pentium 90, 16 Mb RAM, Windows 95

Por fin se ha llevado al ordenador la famosa serie de juegos basados en el universo de Warhammer 40.000, que es precisamente esta demo que os

Internet

Mirc 5.31

Khaled Mardam-Bey
486DX, 8 Mb RAM, Windows 95
Cualquier aficionado al IRC para charlar con otras personas del mundo no deben quedarse sin su copia de Mirc.

CuteFTP 2.0

Alex Kunadze
486DX, 8 Mb RAM, Windows 95
Una de las mejores aplicaciones FTP disponibles. Es una herramienta esencial para cualquier usuario de Internet.

Forte Free Agent

Forte Software Icn.
486DX, 8 Mb RAM, Windows 95
Es una herramienta indispensable para cualquiera que desee acceder a los grupos de noticias rápidamente y sin problemas.

Fusion 2.0

Net Objects
Pentium, 16 Mb RAM, Windows 95
Impresionante versión de evaluación de este editor HTML que elimina todo el trabajo duro en la creación de páginas web.

3D Webmaster

Superscape
Pentium, 16 Mb RAM, Windows 95
Versión de evaluación de este sorprendente programa de creación de páginas web en 3D para la creación de páginas web compatibles con VRML.

Viscape

Superscape
Pentium, 16 Mb RAM, Windows 95
Para visualizar páginas web en 3D con VRML utiliza Viscape, un visor para este nuevo área de diseño en Internet.

Parches

Este mes os ofrecemos los parches de los siguientes juegos: Quake II, Tomb Raider II, TOCA Touring Car Championship, Flight Unlimited II, Flight Simulator 98, FIFA 98, Total Annihilation, Football Masters, Microsoft CART Precision Racing y Close Combat II.

Niveles

Disfruta con los niveles nuevos que te ofrecemos para Quake II y Total Annihilation.

Flashes

Echad un vistazo a las primeras imágenes disponibles de Battle Zone, Final Fantasy VII y Jedi Knight: Misteries of Sith.

Utilidades

En esta sección se recogen los programas que todo jugador debería poseer, desde la versión de la API DirectX más extendida, necesaria para ejecutar la gran mayoría de los juegos diseñados para Windows 95, hasta programas que te permitirán probar tu tarjeta gráfica e incrementar su rendimiento para mejorar la velocidad gráfica de ese juego cuyo motor gráfico parece que funciona a pedales.

Servicio Técnico

Si tienes cualquier problema con el CD-ROM de este mes puedes contactar con nuestro servicio técnico llamando al teléfono: (91) 457 91 91
o bien escribiéndonos a la siguiente dirección:



OK PC GAMER
Pza. República del Ecuador 2, 1°
28016 Madrid
e-mail: okpcg@lar.es



ofrecemos. Durante el juego tomareis el papel de un Lord Comandante, general del ejército imperial encargado de luchar contra los orcos espaciales. En este juego de estrategia por turnos controlareis diversas unidades de todo tipo, desde soldados de infantería a titanes del tamaño de edificios.

Sid Meier's Gettysburg

Electronic Arts
Pentium, 16 Mb RAM, Windows 95
En esta demo encontrareis tres escenarios de la última obra maestra de Sid Meier, Gettysburg, que fue la batalla más importante de la Guerra Civil Americana. El control se maneja en tiempo real. Simplemente pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre una de tus unidades y luego pulsa otra vez sobre su destino o unidad enemiga.

NHL 98

Electronic Arts
Pentium 100, 16 Mb RAM, Windows 95
Jugad en el partido de hockey de los Detroit Red Wings contra los Philadelphia Flyers con esta demo jugable de NHL 98. Soporta aceleración 3Dfx y las teclas son:
Cursores - Control direccional
Espacio - Lanzar/entrar al oponente
C - Pasar/seleccionar jugador
X - Correr

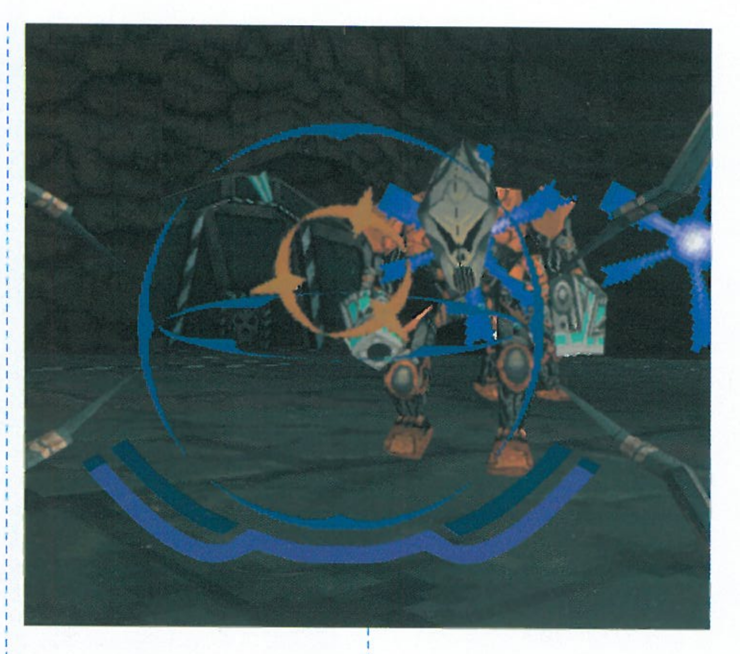
Rising Lands

Microids
Pentium 90, 16 Mb RAM, Windows 95
Asegurad la supervivencia de vuestro clan con la demo de este juego de estrategia en tiempo real que os ofrecemos. Utilizad el ratón para seleccionar vuestras unidades y darles órdenes.
Controlad cuidadosamente los recursos que poseéis mientras hacéis edificios y unidades más poderosas.



Shadow Master

Shadow Master
Pentium 120, 16 Mb RAM, Windows 95
En esta demo de Shadow Master, último juego de tipo Doom de Psygnosis, deberemos destruir el ordenador principal enemigo y escapar antes de que los guardias nos reduzcan a polvo. Para ello contamos con la ayuda de interesantes armas y, por supuesto, de nuestra increíble habilidad para manejarlas.



Armored Fist 2

NovaLogic
P75, 16 Mb RAM
Aquí tienes una demo del mejor simulador de tanques de la actualidad, al menos hasta el advenimiento de una nueva generación de juegos encabezada por Tank Platoon.
Pero todavía falta tiempo para comprobar si Tank Platoon es capaz de superar las excelentes características de Armored Fist 2; te recomendamos que, de momento, instales la demo y compruebes las excelencias del desarrollo de NovaLogic.

Ultimate Race Pro

MicroProse
Pentium 133, 16 Mb RAM, Windows 95, 3DFX o Power VR recomendados
En esta demo jugable de este juego de carreras podréis controlar dos coches en cuatro vueltas del circuito de entrenamiento y podrán jugar hasta cuatro jugadores en red.
Las teclas son:
Cursor arriba/abajo - Acelerar/frenar
Cursor izquierda/derecha - Girar a la izquierda/derecha
Q - Cambiar a una marcha superior
W - Cambiar a una marcha inferior
Intro - Cambiar la vista

SHAREWARE

Football Masters 98

ESP Software
Pentium, 16 Mb RAM, Windows 95
Versión de prueba limitada de este nuevo simulador de gestión de club de fútbol. Escoged un equipo de la liga inglesa y dirigidlo a lo largo de algunos partidos.

Gruesome Castle

Gruesome Castle
Pentium 100, 16 Mb RAM, Windows 95
Esta es una de las primeras demos disponibles de este impresionante juego de arcade y aventura de Australia. Soporta aceleración 3Dfx. Si dispones de los últimos controladores Glide, puedes ejecutar la demo directamente desde el CD; en caso contrario ejecuta el archivo Setup.exe para configurarlo.

Roborumble

Metropolis
Pentium, 16 Mb RAM, Windows 95
Más estrategia en tiempo real con esta atractiva oferta de Metropolis. Esta demo de Roborumble incluye un montón de misiones para que le vayáis hincando el diente al juego, que tiene soporte de aceleración 3Dfx y Direct3D.

Astro Fire

ORT Software
486DX, 8 Mb RAM, MS-DOS/ Windows 95
Impactante versión del clásico Asteroids.

Quiver P

ESD Games
Pentium, 8 Mb RAM, MS-DOS/ Windows 95
Incluimos la versión de demostración de este arcade tridimensional con vista en primera persona en su versión optimizada para 486. Ahora la versión exclusiva para Pentium está disponible, incluyendo un motor de gráficos mejorado, que mantiene la velocidad del juego incluso a resoluciones muy altas.

Space Empires III

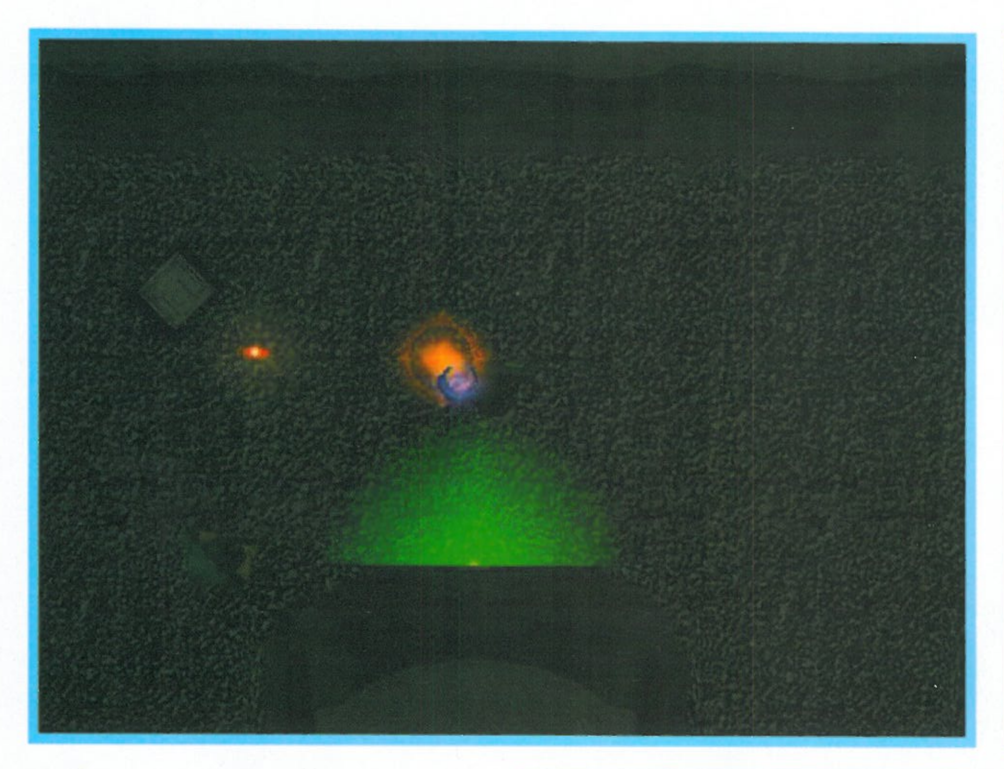
Malfador Machinations
486DX, 8 Mb RAM, Windows 95
Es un complejo juego de estrategia basada en el espacio para Windows 95.

Terra Fire

ORT Software
486DX, 8 Mb RAM, Windows 95
Impresionante juego similar a Trust, que ofrece animaciones y acción trepidantes.


VUELVEN LOS HEROES...
Might and Magic® VI
THE MANDATE OF HEAVEN
NEW WORLD COMPUTING
Una división The 3DO Company
PROEIN
C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com

Expediente Ñ



Controles del juego

Arriba: Cursor arriba
Abajo: Cursor abajo
Derecha: Cursor derecha
Izquierda: Cursor izquierda
Disparar: Control
Seleccionar pistola: 1
Seleccionar metralleta: 2
Seleccionar bazooka: 3
Seleccionar minas: 4
Cargar partida: F1
Salvar partida: F2
Abortar partida: Escape
Consola de configuración: \
Nota: Las teclas se pueden redefinir con el programa de configuración del juego.

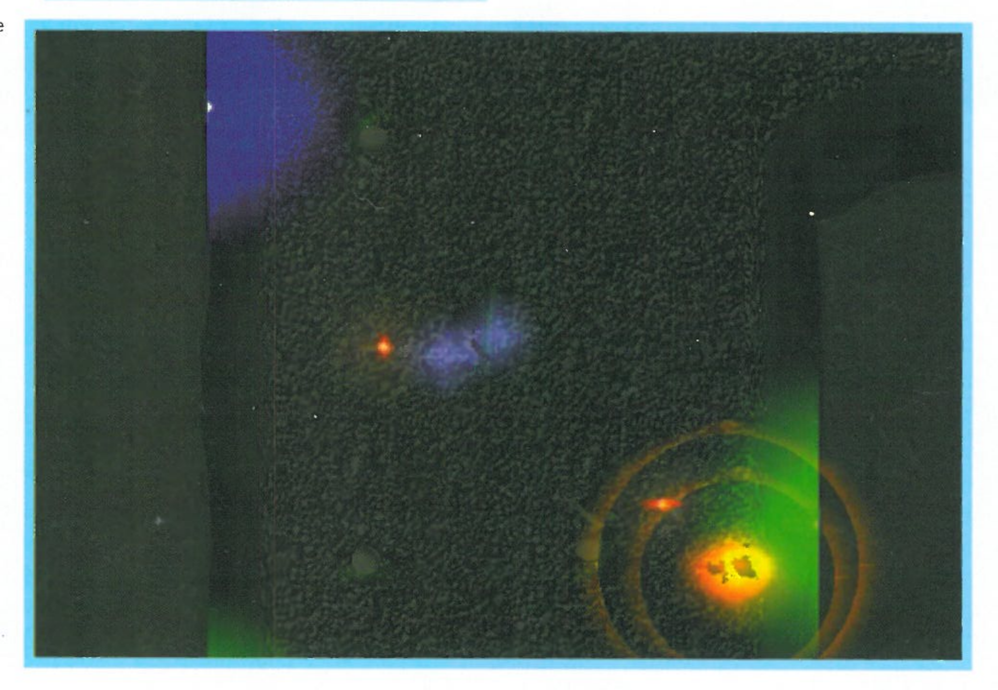


SI QUEREMOS TENER ÉXITO EN NUESTRA misión lo mejor será empezar inmediatamente, ya que nuestro enemigo ya ha secuestrado a las eñes y las tiene prisioneras en su base secreta de "Palo Bajo", en California. Su nombre es "Billy Puertas" y, para quien no lo coja, "Puertas" en inglés se dice "Gates". No es la primera vez que este demencial ser tiene invenciones similares a estas, aunque nunca había sido tan osado. Nuestra misión consistirá en infiltrarnos en su base secreta; en un principio nos moveremos por los exteriores para después pasar al bunker interno y, finalmente, a las propias oficinas donde se encuentran Billy en persona y sus robots-gorila. A lo largo del camino deberemos ir liberando a todas las letras eñe que encontremos para evitar que sean destruidas, mientras esquivamos los ataques de los secuaces de Billy.
Estos son muchos, muy peligrosos y están armados con diferentes tipos de material ofensivo que pueden acabar con nosotros si no tenemos cuidado.
Pero nosotros tampoco estamos desarmados; contamos con un pequeño pero peligroso arsenal, además de nuestra innata habilidad para salir de cualquier lío en el que nos metamos.
A lo largo del camino podremos reponer municiones y curarnos con los diversos suministros abandonados por la base secreta de nuestro enemigo, y que nos serán imprescindibles para llevar a buen término nuestra misión.
Si Billy se sale con la suya y termina con las eñes, instaurará su propio lenguaje que, aunque no sabemos cómo se llama, seguramente lleve un "95" o "98" en alguna parte del nombre.

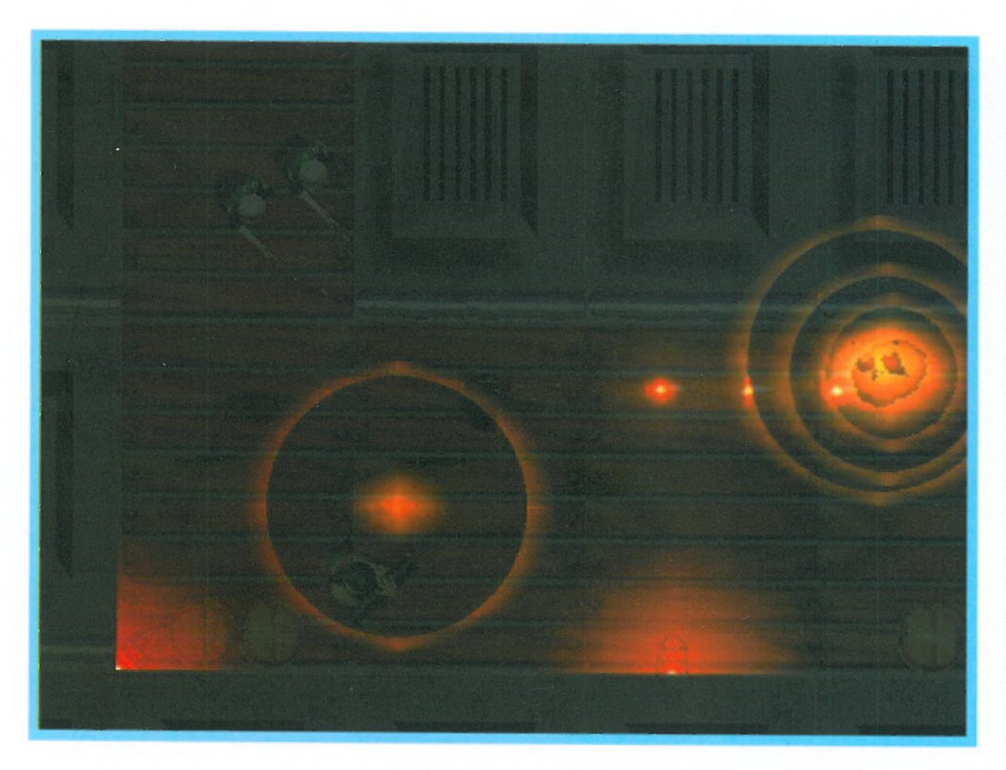
REQUISITOS

486 DX2 a 66 MHz (se recomienda Pentium), 16 Mb de RAM, MS-DOS 5.0 o superior, tarjeta gráfica de 1 Mb

Una vez instalado el juego será recomendable ejecutar el programa de configuración, con el que se podrá especificar la tarjeta de sonido, la resolución del monitor y el tipo de control que vamos a utilizar para manejar a nuestro personaje. También definiremos las teclas en caso de que no nos convengan las que define



Suele vestir de esmoquin, su pistola preferida es la Walter PPK, bebe Martinis mezclados pero no agitados y las mujeres andan locas detrás de él, ¿qué número de tres cifras os viene a la cabeza?. Pues no señor, en realidad se trata del agente 906 y su misión no es salvar al mundo o prevenir una guerra, sino evitar que el malvado de turno termine nada más y nada menos que con la letra más significativa del alfabeto, la Ñ.



el juego por omisión, o calibraremos el joystick si es este el sistema de control que más nos gusta. Cuando terminemos de hacer todo esto, ya estaremos en disposición de empezar a jugar. Después de ver la introducción que acompaña al juego nos encontraremos en el menú principal, desde donde podremos escoger cualquiera de las tres opciones que se nos ofrecen: "Jugar", "Opciones" y "Salir". Con esta última abandonaremos el juego y regresaremos al sistema operativo. Si pulsamos sobre "Opciones" accederemos a una pantalla desde la que podremos modificar tanto el volumen de la música como el de los efectos de sonido, y escoger el sistema de control que vamos a utilizar durante el juego.

Por último, con la opción "Jugar" empezaremos con nuestra misión. Nos moveremos por el mapa viendo a nuestro personaje desde arriba, y deberemos buscar las palancas que nos abrirán las puertas que cierran el acceso a las diferentes zonas de la base de Billy. Sus secuaces intentarán impedírnoslo, pero nosotros contamos con una buena selección de armas que podremos utilizar para defendernos. Estas son nuestra inseparable Walter PPK, una de las mejores pistolas hay en el mundo y que además no consume munición; una metralleta de alta velocidad, esencial contra grandes concentraciones de enemigos; un bazooka, de lo más útil contra los oponentes más grandes; y minas, que podremos colocar cuidadosamente para tender emboscadas.

Nuestros enemigos también cuentan con armamento de diferentes clases, por lo que a veces veremos a un soldado que antes utilizaba una metralleta con un enorme bazooka disparándonos como loco.

Algunos objetos que nos encontremos, como barriles y cajas, pueden ser destruidos, a veces esconden diversos tipos de suministros como municiones o hamburguesas. Estos serán imprescindibles para ir reponiendo nuestras existencias, ya que en caso contrario nos quedaríamos sin munición en cuestión de minutos y sucumbiríamos sin duda a los ataques de nuestros enemigos. Para controlar nuestras municiones y nivel de vida disponemos de unos indicadores en la parte izquierda de la pantalla a los que no debemos perder de vista.

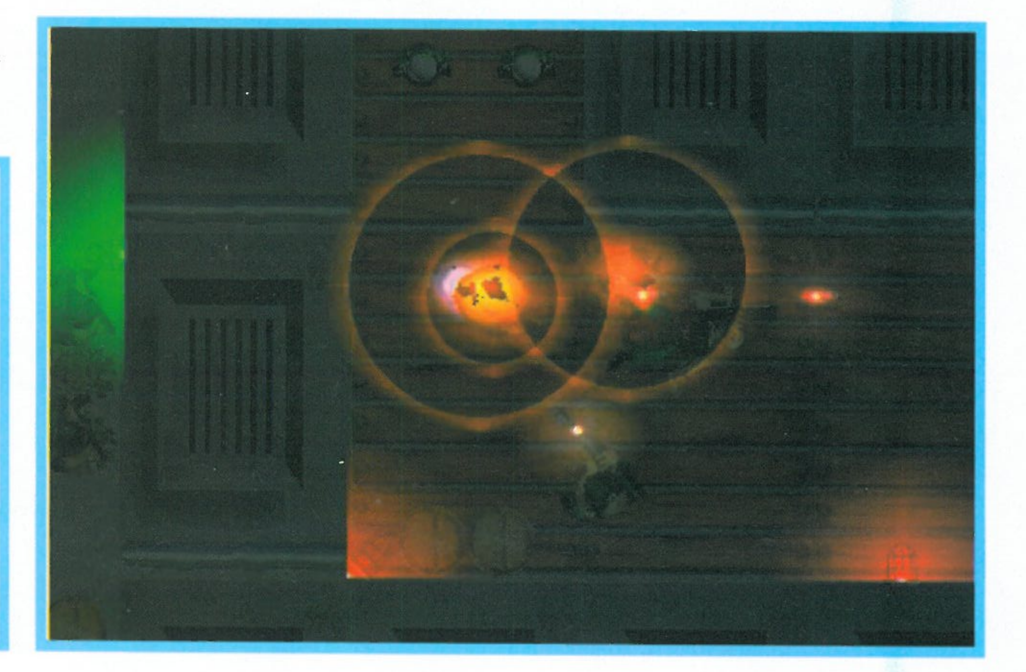
Estos nos indican las vidas que nos quedan, nuestro nivel de salud, la energía del escudo y la munición del arma actualmente seleccionada.

Pero no perdamos más tiempo; Q acaba de darnos el equipo y M las órdenes. Salimos en el primer avión hacia California, donde nos enfrentaremos cara a cara con la muerte otra vez. Pero al menos tenemos el consuelo de que al final siempre nos quedamos con la chica...

La consola de configuración

El juego dispone de una consola de configuración en la que podemos escribir comandos que pueden hacer que el juego funcione más rápido o que tenga más calidad gráfica. Estos son:

set lights_quality low: luces en baja calidad
set lights_quality medium: luces en calidad media
set lights_quality high: luces en alta calidad
get systeminfo: muestra información sobre el sistema
set shadows on: activa las sombras
set shadows off: desactiva las sombras
cls: limpia la consola
help: pantalla de ayuda
Pulsando la tecla **Escape** se cierra la consola y se vuelve al juego.



EN PROYECTO

DUNE 2000

El competidor más directo al programa "Crónicas Marcianas" será Dune 2000. No se sabe muy bien por qué, pero al parecer los desiertos están de moda.





Los chicos de Westwood, ¿avanzan o retroceden?

DUNE 2 FUE UNO DE LOS JUEGOS MÁS importantes de la década de los 90, inspirando todo un género, al igual que Space Invaders o Tetris. Pero curiosamente, aunque fue el antecesor directo de Command & Conquer, nunca tuvo el éxito o la aceptación de la que éste último gozó. Estamos seguros, y Westwood coincide con nosotros, a que eso se debió a una cuestión meramente cronológica. 1992, el año en que Dune II salió, no fue un buen año para los juegos de PC. Si querías jugar a los videojuegos, lo más probable era que te comprases una NES o una MegaDrive. Si trabajabas en una oficina o tenías un negocio, es probable entonces que tuvieras acceso a un PC, pero es muy poco posible que en el caso contrario te gastases un cuarto de millón de pesetas únicamente para jugar. A eso además se le unía la pega de que a pesar de que no tenía nada que ver con Dune (una excelente aventura, con tintes de estrategia, de Cryo), la mayor parte de la gente pensó, erróneamente, que era su segunda parte.

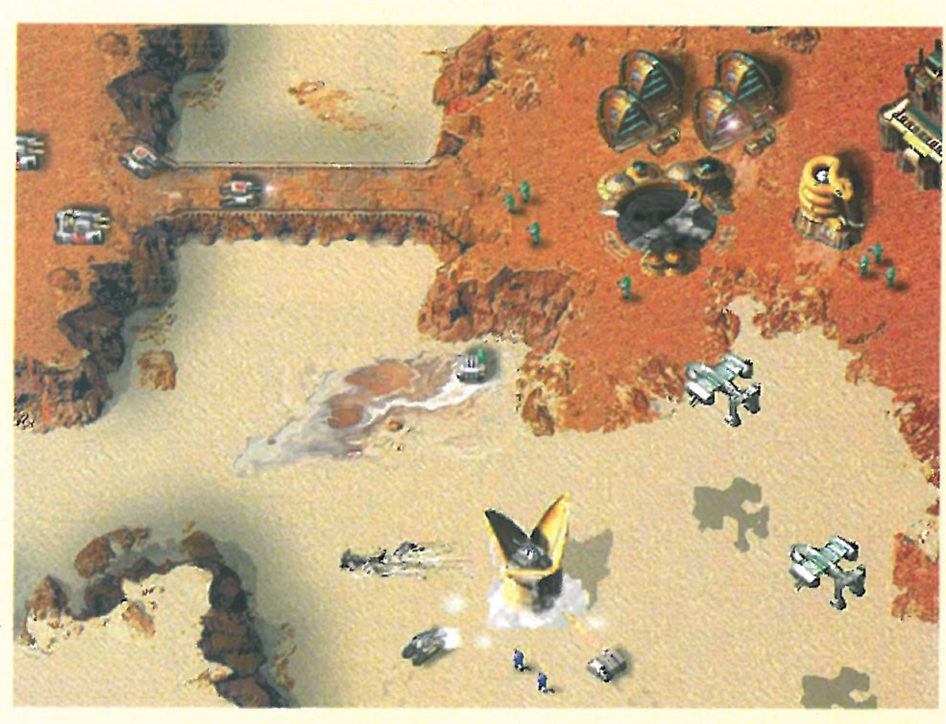
1995, por el contrario, fue un año muy diferente. Command & Conquer, una secuela muy mejorada de Dune II, capturó la imaginación de una nueva generación de propietarios de PC, que se podían permitir tener estas potentes máquinas para jugar. Pero lo cierto es que pese a quien pese, fue Dune II el patriarca que dio origen al género de la estrategia en tiempo real, pues aún siendo hoy por hoy un juego bastante simplista (para los niveles de sofisticación actuales), lo cierto es que introdujo ideas absolutamente revolucionarias para su época. Vamos a explicarnos.

Inspirado MUY libremente en la saga de libros más famosa de Frank Herbert, podías escoger entre las tres facciones que se peleaban por el control del planeta Arrakis. Por un lado estaban los "buenos de la película", los Atreides; por el otro, los "malos malísimos", los Harkonnen; y en el medio unos individuos, de aspecto insignificante, con los que probablemente no jugases nunca, los Ordos.

Arrakis era una planeta desértico, cuya única posesión era la especia Malange (una substancia venenosa imprescindible para la navegación espacial), que una vez recolectada y refinada era vendida obteniéndose grandes beneficios en el proceso.

Con estos beneficios tenías que construir una base y un ejército con el que defenderte del ataque de tus vecinos, y a su vez atacarlos cuando menos se lo esperasen.

Aunque la mayor parte del terreno era desértico, había grandes formaciones rocosas en las que se podía construir las bases, siendo estos los únicos sitios del planeta a los que no podían acceder los Gusanos de Arena, unas monstruosas criaturas que podían engullir fácilmente batallones enteros de tropas, y contra los que la única defensa que había era huir nada más verlos o, con suerte, destrozarlos a cañonazos.



Aunque los juegos de estrategia en tiempo real nos salen ya por las orejas, lo cierto es que este tiene muy buena pinta.

Como puedes ver el juego era muy bueno y bastante entretenido, pero eso no responde a una pregunta clave: ¿por qué rediseñar y relanzar este clásico en vez de lanzar un juego nuevo?

"Las novelas de Dune fueron una inspiración para el equipo de diseñadores y para mí", nos dice Brett Sperry, la cabeza de Westwood. "Se desarrollan en un escenario muy exótico, lleno de intriga política y de peligros ocultos, perfecto para la ambientación de un juego, por lo que pensamos que merecía la pena repetir el escenario y crear otro título inspirado en él pero que incorporara los últimos adelantos técnicos".

Pues sí. Junto a la fundamental opción de juego individual, Dune 2000 incorporará las cada vez más importantes modalidades multijugador, ya sea por Internet o por red. Como Sperry apunta, "Dune II sigue siendo muy popular entre nuestros fans, pero la opción de la que más se quejaban estos era la de la imposibilidad de enfrentarse entre sí dos o más jugadores humanos, por lo que desde el primer momento decidimos que Dune 2000 incluiría opciones multijugador que pudieran disfrutar tanto los veteranos de Internet como los recién llegados".

Pero las mejoras no terminarán ahí, ya que Westwood no va a dejar pasar por alto la oportunidad de introducir en este título las lecciones que ha aprendido desde que sacara al mercado el título anterior, como por ejemplo la interfaz. La de Command & Conquer era mucho más sencilla y completa que la de Dune II, por lo que esta



Sí, es una secuencia en FMV, pero tiene un aspecto alucinante.

última será sustituida por una versión actualizada de la primera en Dune 2000. De esta manera podremos disfrutar de cursores inteligentes, de ordenes a grupos y de atajos de teclado. También nos encontraremos (cómo no) con las inevitables barras de energía, con edificios que restauren la salud a nuestras tropas y con la posibilidad de controlar a las unidades más excitantes del juego, como por ejemplo el Saboteador.

Aunque en general en la redacción no nos gusta mucho el uso de secuencias en FMV en los juegos, lo cierto es que Westwood tiene mucha experiencia en ese tema, concediéndole mucha importancia. De hecho, aunque la mecánica del juego propiamente dicha está siendo llevada a cabo por una compañía externa, Intelligent Games (con una vigilancia y un control periódico de Westwood), la elaboración de las secuencias animadas está siendo realizada por Westwood bajo la atenta mirada de los responsables del juego. Al parecer se van a inspirar en la película de David Lynch (la que tenía como protagonistas a Kyle Maclachlan y a Sting).

Y ya hemos llegado al final del artículo, esperando haber logrado ponerte los dientes largos con esta maravilla que aparecerá en julio. Por si acaso no lo hemos logrado, lo mejor será despedir el artículo con la frase con la que Sperry terminó nuestra entrevista.

"Con este Dune nuevo y mejorado, será un placer volver a combatir y desatar a los perros de la guerra."

DUNE 2000 SERÁ UN OASIS EN EL DESIERTO PORQUE...

- **Es el heredero directo del precursor de la estrategia en tiempo real.**
- **Se han utilizado en él todos los trucos que han aprendido con Command & Conquer.**
- **Aunque el núcleo del juego está siendo desarrollado por otra compañía, Westwood controla la gestación de Dune 2000 paso a paso.**
- **Hay nuevas misiones, nuevas unidades, nuevos edificios y una interfaz mejorada.**

Fabricante	Westwood	Teléfono	(91) 578 13 67
Distribuidor	Virgin	Fecha de Lanzamiento	Julio

COLIN MCRAE



Como en los rallies reales, el copiloto es fundamental en Colin McRae Rally. Las locuciones han sido grabadas por el propio copiloto de McRae, Nicky Grist, y te proporcionará unas precisas instrucciones de conducción.

RALLY

El último juego de rallies de Codemasters nos muestra lo bien que se puede hacer un desarrollo de este tipo.

EL NUEVO JUEGO DE CARRERAS DE COCHES de Codemasters tiene el apoyo de Colin McRae al cien por cien. McRae, el infrecuentemente exitoso deportista británico, ha estado a mano para asegurar que el juego que lleva su nombre es un riguroso simulador de rallies. Codemasters ha demostrado recientemente de lo que es capaz con TOCA Touring Car, que sorprendió y emocionó a muchos hastiados jugadores de Grand Prix 2 con su realista manejo. Colin McRae está basado en el mismo motor de TOCA modificado, obviamente, para tener en cuenta los especiales requerimientos de los rallies.

Colin McRae está inspirado en el Campeonato del Mundo de Rallies, tomándose alguna libertad de forma ocasional para mantener la diversión. El productor Guy Wilday nos habló acerca de sus esperanzas y sueños acerca del juego. "Hemos intentado con ahínco poner el énfasis en que reproduzcan los rallies de forma realista. Por ejemplo, sólo habrá un coche en la pista cada vez. Serás tú contra los elementos y el tiempo, más que tú compitiendo contra los otros conductores".

Con el juego enfocado exclusivamente en las pruebas de tiempo, el diseño de las pistas y el manejo de los coches tienen que ser extraordinariamente absorbentes y retadores para mantener el interés. El equipo de diseño ha dedicado mucho esfuerzo a estas áreas y Wilday habla con el tono del que sabe demasiado acerca de la dinámica de los coches de rally. "Los coches de rally son muy difíciles de emular pues están en el límite de control todo el tiempo, deslizándose constantemente por la pista. El nivel de habilidad de los profesionales de los rallies es increíble, así que intentar hacer algo que sea divertido de jugar y controlable, aunque simula algo que está fuera de control, es un importante acto de equilibrio.



Habrá al menos ocho coches en el juego, incluyendo modelos con tracción a las dos y cuatro ruedas, y pantalla dividida al principio de las etapas nocturnas.

McRae nos ha proporcionado un montón de ayuda con la mecánica. Lo primero que hizo con la última versión fue lanzar el coche a un derrape doblando una esquina. Teníamos la impresión de que habíamos hecho algo bien."

Habrá 48 pistas a través de ocho países, en una sección, más o menos circular, de terrenos y zonas climáticas que incluirá la polvorienta Australia, la montañosa Córcega (llena de cerradísimas curvas), la helada Suecia y la verde y agradable Inglaterra. Afortunadamente, Codemasters no se ha molestado en conseguir la aprobación del Real Automóvil Club para cada surco, curva y oveja del calendario de rallies. En lugar de ello, aseguran que se han concentrado en el diseño de las pistas que sean principalmente divertidas de jugar, aunque manteniendo el aspecto y el ambiente de cada país para asegurar la diferencia entre carreras. Como dice Wilday, "Hemos empleado mucho tiempo en los detalles. Si conduces a través de un bosque, hemos intentado darte la sensación de que realmente estás en un bosque a base de colocar los árboles muy cerca de las pistas".

El efecto está orientado a crear carreras que por su dificultad e inmediatez te mantengan en constante tensión.

Particularmente porque el manejo es soberbio, te encuentras luchando y derrapando con el coche en cada recodo del circuito. La sensación de estar compitiendo en un auténtico rally se incrementa por los magníficos gráficos del juego. Con sólo un vehículo en pantalla, Codemasters ha tenido gran cantidad de espacio para crear fantásticos terrenos y coches de hasta 4.500 polígonos. Además, cuando eres un conductor tan hábil como alguno de los que estamos en la redacción, hay gran cantidad de oportunidades de probar los gráficos de deformación de carrocerías. Abolladuras, roces y algún que otro árbol dejan su firma en tu chapa, lo que puede afectar al manejo. Por ejemplo, cárgate una rueda y verás que la dirección no responde.

Codemasters se está tomando su tiempo para dejar Colin en condiciones y llenarlo de todo el lujo de detalles de los juegos de rallies. Habrá niveles nocturnos en los que el clima te afectará y podrás observar efectos de lluvia, nieve y barro que pondrán en un brete los logos de tus patrocinadores. Es más; habrá momentos en algunos niveles en los que podrás alterar los neumáticos, la suspensión, los frenos, la dirección, las relaciones de las marchas y efectuar reparaciones sobre la marcha. Las reparaciones consumen tiempo, así que tendrás que llegar a una solución de compromiso. Los lugares para hacer reparaciones son poco frecuentes, lo que te obliga a tomar decisiones que tendrán su influencia a lo largo de un par de niveles y en gran variedad de condiciones. Según McRae, Montecarlo, en particular, es una lotería, ya que tienes que conducir por asfalto, nieve y hielo en rápida sucesión. Puesto que intentas hacer el mejor tiempo, es crucial juzgar correctamente las condiciones más probables y apañarte como puedas con el resto.

Con TOCA Touring Car, Codemasters ha demostrado que es una compañía capaz de crear una auténtica joya de la conducción de automóviles. Colin McRae Rally, además de pretender ser un simulador serio, también promete ser un juego fascinante.

"Serás tú contra los elementos y el tiempo, más que tú compitiendo contra los otros conductores"

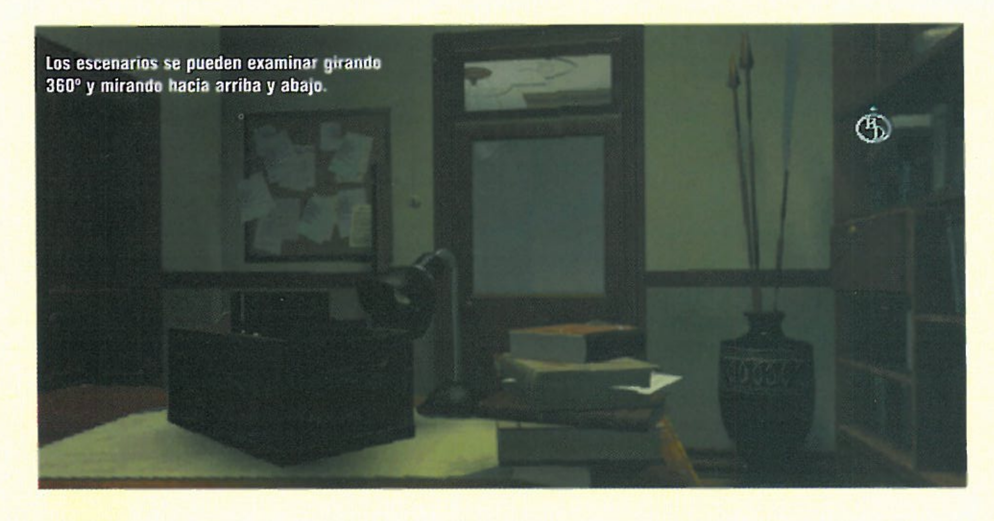
LAS GENIALES CARACTERÍSTICAS DE COLIN

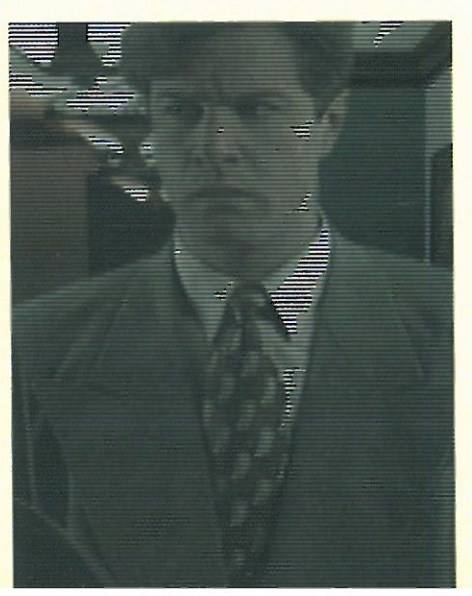
- **Es tremendamente realista, con difíciles y peligrosas carreras.**
- **Los juegos de rallies son siempre más emocionantes de lo que crees.**
- **Si es bastante bueno para Colin, lo es también para nosotros.**

Fabricante	Codemasters	Teléfono	(91) 576 22 08
Distribuidor	Proein	Fecha de Lanzamiento	Junio


La ambientación de época está muy conseguida en Black Dahlia.


Empiezas como un joven detective del COI, todavía un novato.


Los escenarios se pueden examinar girando 360° y mirando hacia arriba y abajo.



BLACK DAHLIA

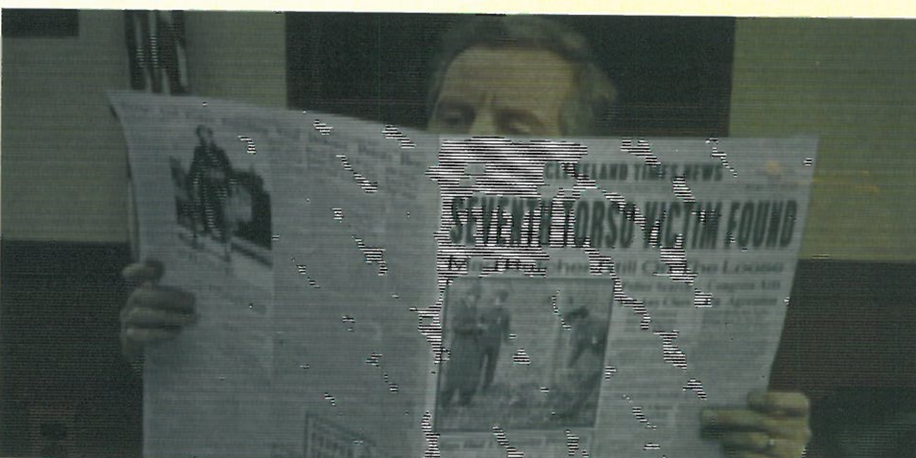
Take 2 se mantiene en el mercado de las aventuras gráficas con títulos cada vez mejores. Black Dahlia promete ser una de las mejores videoaventuras del 98.

PARECE QUE TAKE 2 INTERACTIVE SE ESTÁ especializando en aventuras gráficas llenas de misterio y puzzles. Contando con su thriller ciberpunk, Hell, y con Ripper, este es el tercer título que pone en el mercado. Y aunque las pasadas aventuras gráficas de Take 2 no pasen a un Top 100 de OK PC Gamer, Black Dahlia promete ser una de las mejores aventuras gráficas de 1998.

El nombre del juego se inspira en el asesinato, todavía sin resolver, de una aspirante a actriz que por su belleza la prensa apodó "Black Dahlia". El suceso se remonta a 1947. Take 2 han relacionado este intrigante caso con el del primer asesino en serie moderno, "The Torso Killer", y la Alemania nazi en la Segunda Guerra Mundial. Aunque parezcan sucesos completamente independientes, Take 2 ha conseguido relacionarlos. El juego se inspira en sucesos reales, aunque como es natural los transforma para aumentar la diversión del juego.

La historia es la siguiente. El primer asesino en serie de América del que se tienen datos actuó en Cleveland; en un periodo de cuatro años, entre 1935 y 1938, mató a 12 personas. Se le apodó "The Torso Killer" por la precisión médica con que desmembraba y decapitaba a sus víctimas y les extraía la sangre. Nunca fue descubierto. Al comenzar la Segunda Guerra Mundial sus crímenes cesaron tan misteriosamente como empezaron. Acabada la guerra, el 15 de enero de 1947 una bella actriz de 22 años llamada Elizabeth Short fue encontrada muerta en un solar de Los Angeles. Se le había extraído la sangre y todos los órganos con precisión quirúrgica. Muchos lo relacionaron con los asesinatos en serie de Cleveland. El caso no se resolvió y se convirtió en fuente de terror de





Los Angeles de la posguerra. El apodo de "Black Dahlia" surge de la fascinación de la víctima por el color negro. El interés de la prensa mantuvo el caso abierto durante años. Tú, como Jim Pearson, un joven agente del COI (la agencia de información gubernamental, precursora de la CIA), te ves involucrado mientras investigas grupos fascistas subversivos en la búsqueda de "Torso Killer". Comenzando en 1941 en Cleveland, pasarás por la Alemania nazi en plena Guerra Mundial y acabarás en Los ángeles. En el proceso Pearson descubrirá la relación entre el partido Nacionalsocialista, la mitología nórdica y la magia negra. Usando una versión mejorada del motor de Ripper, el juego te permitirá visitar 60 lugares diferentes, resolver 75 puzzles y disfrutar de 3 horas de vídeo con conocidos actores de Hollywood, como Dennis Hopper. Todos los personajes son actores reales inmersos en escenarios 3D que podemos recorrer con la mirada en 360°, hacia arriba y abajo, simplemente arrastrando el cursor, sin percibir saltos, con un scroll suave. En algunos escenarios podremos caminar a otras posiciones para inspeccionarlos desde un nuevo punto de vista, algo muy útil para ponerse detrás un escritorio o descubrir objetos necesarios para la resolución de los puzzles. Black Dahlia mejora notablemente la navegación de Zork: Nemesis de Activision. La iluminación dinámica y el sonido 3D añadirán el último toque a la sensación de realismo que desprenden las demos que hemos podido probar.

La superposición de actores reales con los escenarios 3D virtuales es muy buena, sobre todo en el aspecto de iluminación. Los decorados, la ropa, el diseño de muebles y objetos está cuidado al máximo y recrea perfectamente el ambiente de los años 40. Las conversaciones con el resto de personajes se muestran en FMV intercaladas en la acción. A los que hayáis jugado a Ripper os alegrará saber que los puzzles en Black Dahlia no serán meramente rompecabezas que corten la acción, sino que estarán directamente relacionados con la trama de la aventura e integrados en la acción y los escenarios del juego. También podrás disfrutar de secuencias de combate (aunque no hemos visto ninguna en la demo).

Lo que hemos encontrado en las demos confirma todas las expectativas creadas respecto a los gráficos, sonido, vídeo y control de los escenarios. En cuanto a la intriga os avisamos que al principio hay que leer muchos documentos y fijarse bien en algunos detalles para avanzar: ni es un juego fácil, ni hay que pasar nada por alto. Está previsto que Black Dahlia aparezca en 6 CD-ROM con escenarios de alta resolución en color de 8 bits, aunque todos los diseños se guardan en 16 bits en previsión de una versión para DVD-ROM. Aunque sean 6 CD-ROM, cada uno de ellos contendrá una sección completa, lo que evitará la necesidad de cambiar de disco en medio de una investigación como pasaba en Ripper.

"El nombre del juego se inspira en el asesinato, todavía sin resolver, de una aspirante a actriz que por su belleza la prensa apodó Black Dahlia"



LOS MISTERIOS DE BLACK DAHLIA TE CAUTIVARÁN PORQUE...

- La ambientación de los escenarios te trasladará a los años 40.
- Tendrás una libertad de movimiento casi absoluta para moverte en los escenarios.
- Participarás en una aventura épica a escala mundial que dura más de 5 años.
- Encontrarás 75 puzzles desafiantes íntimamente relacionados con la trama principal.
- La intrincada y atrayente trama te mantendrá intrigado hasta el final.

Fabricante	Take 2 Interactive	Teléfono	(91) 576 22 08
Distribuidor	Proein	Fecha de Lanzamiento	Finales de marzo

• CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CON

CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO •

Mándanos la fotogra
o Duke Nukem

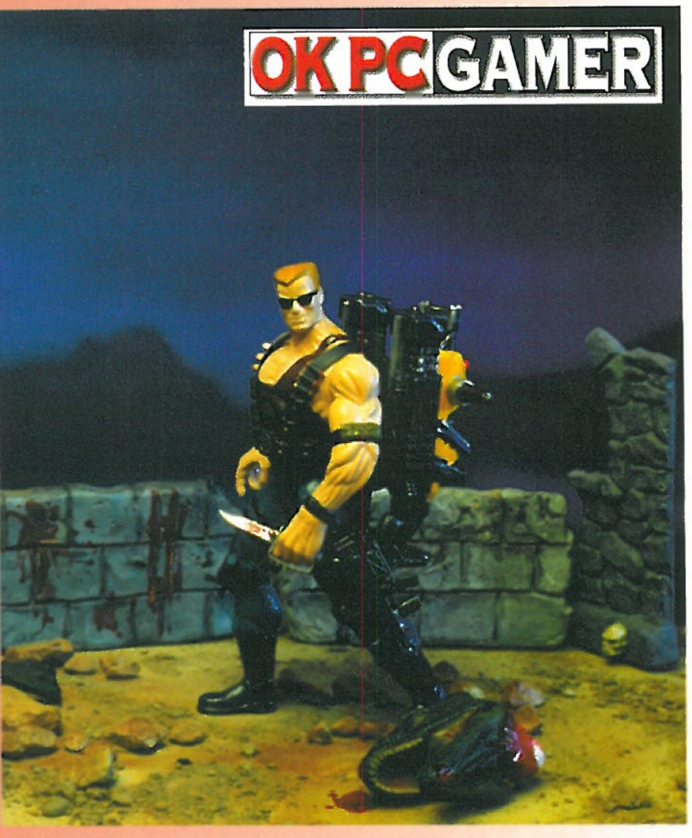
Para participar en el sorteo de las 20 tarjetas de televisión tienes que enviar la foto de tu candidata a Lara Croft o, si eres chica, a Duke Nukem y el cupón adjunto antes del 15 de junio de 1998 a la redacción de OK PC Gamer.

Las fotos pueden ser de tu hermana/o, novia/o, amiga/o... disfrazada/o de Lara Croft o Duke Nukem, e incluso sin disfrazar. El formato de las fotos puede ser en diapositiva o papel.

El jurado compuesto por los miembros de la redacción elegirá a las mejores chicas Lara Croft y a los mejores chicos Duke Nukem... aunque bueno, de esto último se encargará nuestra reportera, que sabe más al respecto. Los premios se concederán a los que hayan enviado esas fotos.

La lista con los ganadores se publicará en el número 18 de OK PC Gamer. Enviad vuestras fotografías a la dirección que aparece abajo indicando en el sobre Ref: Concurso Lara y Duke.



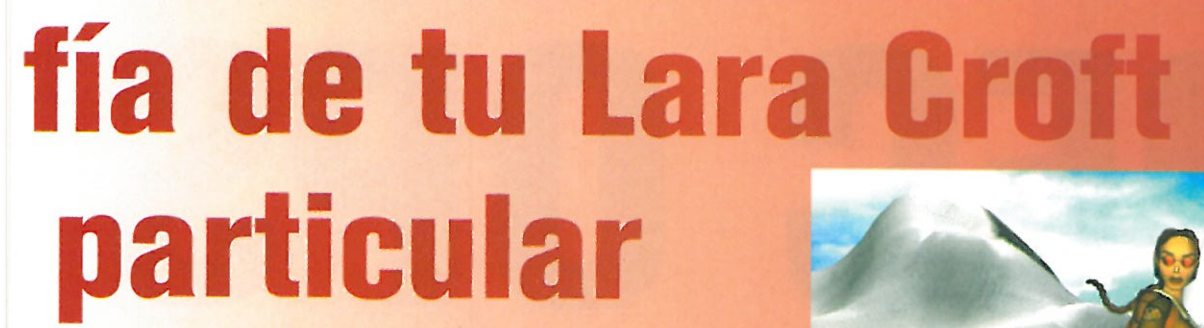


Enviar a:
OK PC Gamer
Plaza República del Ecuador nº 2, 1º B
28016 Madrid

• CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CON

O • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO •CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO •CONCURSO •

CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO



fía de tu Lara Croft particular

Nombre: ______________________

Dirección: ______________________

Localidad: __________ Población: __________

Provincia: __________ C.P.: ______

Teléfono: __________ Edad: ____ Tipo de PC: __________

Profesión: __________ E-mail: __________

SO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO •CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO •CONCURSO •

SPEC OPS

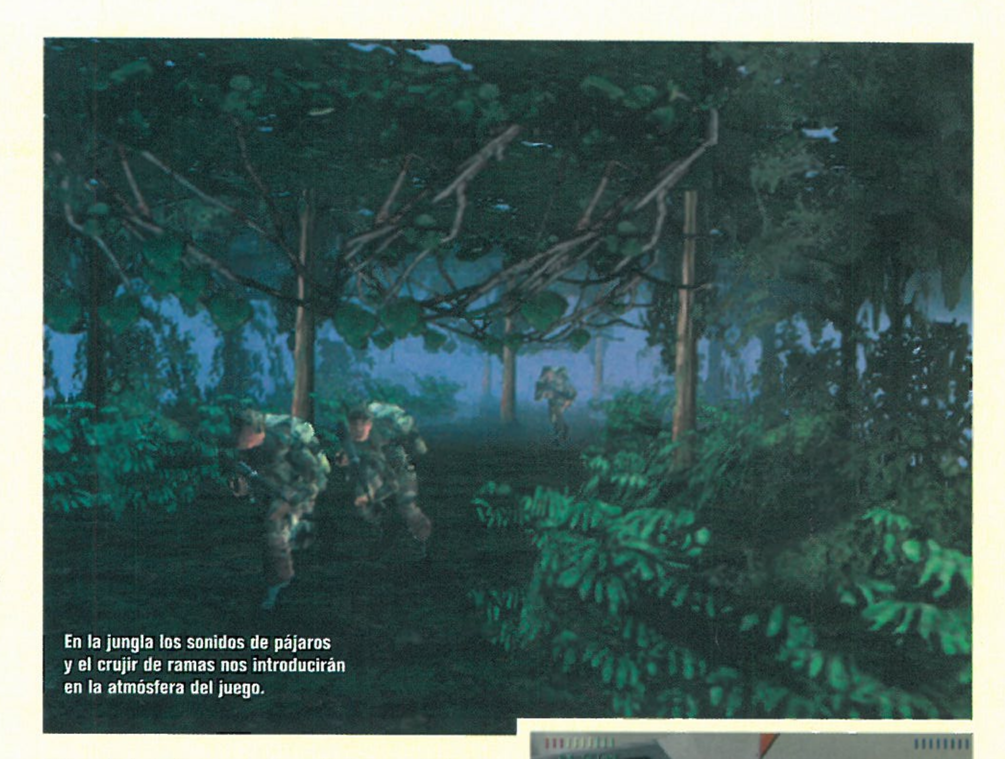


Ni los vehículos ni los helicópteros se pueden pilotar, pero Zombie está pensando en incorporar esta posibilidad en futuras versiones.

El sigilo es fundamental para sorprender al enemigo.

Los sonidos fueron grabados en prácticas de tiro de fuego real.

¿Otro arcade 3D de 'mata lo que veas'? No, afortunadamente. Es un simulador de realistas infiltraciones de los cuerpos de Operaciones Especiales de infantería en terreno enemigo donde la estrategia es más importante que la puntería para el éxito de la misión.



En la jungla los sonidos de pájaros y el crujir de ramas nos introducirán en la atmósfera del juego.

A PRIMERA VISTA (COMPRUÉBALO CON LAS imágenes que te ofrecemos) parece un Tomb Raider cualquiera con tema militar. Pero las apariencias engañan. Además de acción el objetivo de Spec Ops (Special Operations) es realismo. En las 5 misiones, basadas en hechos reales, debemos controlar un equipo de 6 soldados de los cuerpos especiales del ejército de Estados Unidos. divididos en tres parejas, cada una con un objetivo. En cada momento mantenemos el control sobre uno de ellos mientras el resto intenta cumplir la misión, pero podemos alternar el control entre los integrantes de nuestro equipo. No existe un líder; los seis soldados tienen la misma categoría y podemos controlar uno u otro para completar todos los objetivos de la misión. Se acabó el héroe individual que salva al mundo: el trabajo en Spec Ops se hace en equipo. Aunque los objetivos de cada misión creen una ilusión de linealidad, los escenarios son muy grandes y las posibilidades de exploración son enormes, eso sí, si quieres arriesgarte, y ni que decir tiene que la misión ha de acabarse en un tiempo dado. La compañía Zombie Interactive lo tiene muy claro: quiere realismo en Spec Ops, aunque no quiere olvidarse de que es un juego y como tal ha de ser divertido. Tampoco quiere forzar un modo de juego, pero si entras como Rambo en terreno enemigo disparando a diestro y siniestro pronto sabrán dónde estás, te prepararán una emboscada y tu muerte será un hecho. El afán de realismo está haciendo de Spec Ops un arcade muy cercano a los simuladores de guerra, aunque desde la perspectiva de un soldado de a pie.

El interés de Zombie, con títulos como ZPC, Ice & Fire y Locus, por los temas militares (además de estar ultimando Spec Ops prepara un simulador del tanque M1A2 Abrams llamado SpearHead) resulta lógico sabiendo que los cofundadores de la compañía han trabajado en el ejército: Mark Long es un ex-Ranger del ejército de EE.UU. y Joanne Alexander trabajaba en proyectos de investigación. También entonces se aclara el interés de esta empresa por realizar un juego realista: seguramente Mark quiera impresionar a sus antiguos compañeros.

Tal es el interés de crear un desarrollo sin precedentes que han fabricado un motor de juego propio, el Viper 3D, responsable de los gráficos y el sonido, y han cuidado hasta el último detalle de la Inteligencia Artificial (IA) del enemigo. Todo esto lleva tiempo, y es que el proyecto comenzó a mediados de 1996: dos años para desarrollar un motor 3D único que aprovecharán en el futuro. Antes del lanzamiento de Spec Ops ya se habla de una versión para los cuerpos especiales de la marina, las SAS británicas y nuevas misiones para Spec Ops. Tres son los aspectos que hacen de Spec Ops un juego realista: los gráficos, los sonidos y la estrategia. En los tres, Zombie ha recibido la ayuda del ejército de EE.UU., concretamente del Fort Lewis, sobre todo en la captura de movimientos, en la fotografía de texturas y en la grabación de sonidos durante prácticas de fuego real. Para los gráficos Zombie ha confiado en un entorno completamente 3D poligonal, beneficiándose del boom de las tarjetas aceleradoras de este tipo. Ya existe una beta con soporte para 3Dfx y están trabajando para incluir una versión Direct3D. Posiblemente también soporte los nuevos chips Power VR, Rendition 2 y nVidia. Todas las texturas están basadas en fotos de objetos reales: las armas, los uniformes, los vehículos, el terreno, los edificios, las caras de los compañeros y de los enemigos... Todas. Los movimientos se realizaron con la colaboración de dos soldados, un Ranger y un miembro de las Fuerzas Especiales. Se capturaron más de 250 movimientos en los estudios BioVision bajo la dirección de un instructor de las Fuerzas Especiales. Acciones como correr, reptar, arrodillarse y disparar, lanzar una granada, rodar...

Todas ellas están creadas a partir de movimientos reales. Zombie también está desarrollando sus propias herramientas para incluir efectos de humo, niebla, lluvia y nieve.

Los sonidos contribuyen de forma significativa a la sensación de realismo: crujido de ramas y cantos de pájaros en la jungla, pisadas sordas en la nieve, lluvia, viento. Los disparos y explosiones se grabaron en prácticas de fuego real y en estudio. Unos 100 de los 500 diferentes sonidos fueron cedidos por el ejército de sus sistemas de simulación. La estrategia es lo que separa Spec Ops de los arcades convencionales. El enemigo se encuentra en determinadas posiciones, pero su comportamiento y su estado de alerta dependerá de nuestras acciones. Si nos oyen el enemigo estará atento y quizás emboscado esperándonos. Ellos se pueden comunicar por radio, por lo que una explosión pondrá en alerta a todo el campamento. Si somos más silenciosos tendremos la oportunidad de sorprenderles.

La IA del enemigo está a cargo principalmente de Joanne Alexander. En jerga técnica, está basada en campos de potencial y atractores extraños, dos elementos usuales en ecuaciones caóticas. Como la característica principal del caos es la impredecibilidad, este sistema de IA dotará a los enemigos de acciones inesperadas y no repetitivas.

Los enemigos son suficientemente listos como para huir de las granadas o de un tiroteo indiscriminado.

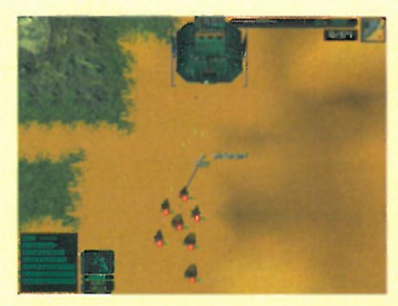
Uno de los detalles que se agradece de Spec Ops es la total libertad de acción. Sí, el objetivo del juego es terminar la misión, pero si se nos antoja lanzar una granada a una lanzadera de misiles SCUD (con los misiles, claro) lo podemos hacer... aunque sea lo último que hagamos.

Zombie está todavía preparando las versiones multiusuario de Spec Ops. Es muy probable que haya una arena de combate para Internet y juego cooperativo por parejas. Seguramente aparezca como un extra algunos meses después del lanzamiento del juego para no retrasar más su entrada en el mercado.

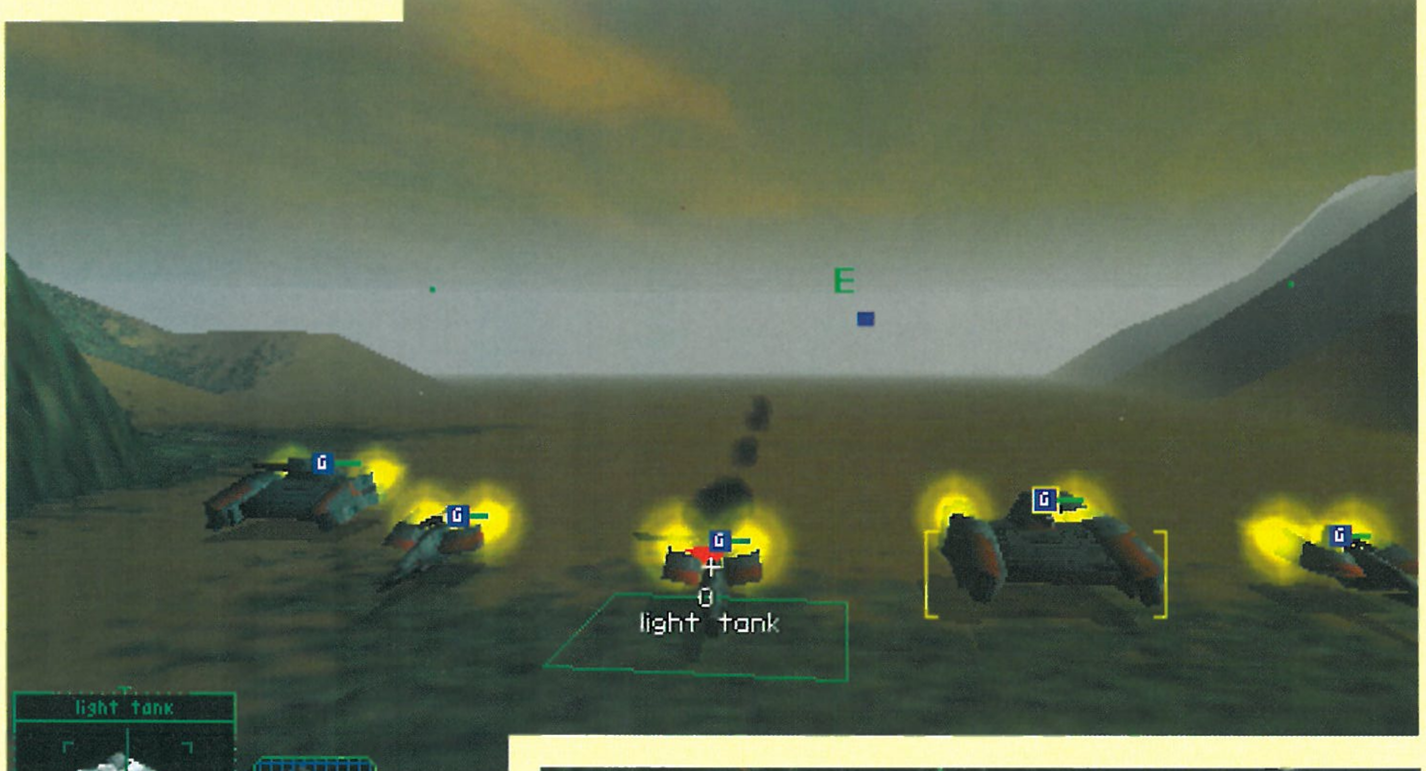
SPEC OPS CONQUISTARÁ EL MERCADO DE LOS ARCADES PORQUE...

- **Es también un realista simulador militar...**
- **...que te ofrece la oportunidad de ser el héroe de misiones secretas y salvar al mundo...**
- **...sin tener que pasar por un entrenamiento de años y años ni arriesgar el pellejo.**

Fabricante	Zombie Interactive	Teléfono	(91) 393 88 00
Distribuidor	Erbe	Fecha de Lanzamiento	Mayo



ARMOR



(Arriba) El armamento de las unidades varía, pero en general todas tienen torretas que les permiten apuntar en cualquier dirección. (Derecha) Una buena táctica para deshacernos rápidamente de los enemigos será concentrar el fuego de todo un grupo de unidades sobre uno en concreto. (Abajo) Las formaciones se establecen automáticamente entre las unidades de un mismo grupo.



"La visualización, totalmente tridimensional, nos permite controlar nuestras unidades desde múltiples vistas de cámara"

COMMAND

Desde hace algún tiempo los juegos de estrategia en tiempo real están empezando a mostrar una cierta falta de originalidad, salvo algunas pocas excepciones, claro está. Armor Command es una de ellas, ya que ha introducido los gráficos 3D con múltiples vistas de cámara en este tipo de juegos.

EN EL FUTURO, LA ESPECIE HUMANA HA empezado a expandirse por la galaxia, colonizando otros planetas. Las naciones de la Tierra se han unido en una Federación que actúa como mediadora en cualquier tipo de disputa entre las colonias, por lo que las guerras entre humanos han sido totalmente eliminadas. Realmente no tienen otro remedio, ya que la impresionante flota estelar de la Tierra es lo suficientemente potente como para destruir a cualquiera que se niegue a su arbitraje. Las fracciones políticas hostiles a las ideas de la Federación han sido exiliadas a mundos lejanos, de forma que en la Tierra sólo quedan ciudadanos leales, por lo que nunca hay problemas internos en la Federación.

Poco a poco el número de mundos controlados por los humanos se ha ido incrementando sin interferencias, hasta que la humanidad se encuentra con los que serán sus mayores enemigos. Se trata de una especie extraterrestre, los VRASS, que se han especializado en esclavizar a otras razas y que han designado a los humanos como su próximo objetivo.

Para controlar a las poblaciones que esclavizan utilizan sus amplios conocimiento en nanotecnología para introducir en el cuerpo de sus servidores unos pequeños robots que pueden causar placer, dolor o incluso la muerte a voluntad de sus amos, por lo que la rebelión es imposible. Los VRASS se dedican únicamente a manejar los hilos de sus marionetas, siendo estas las que realizan todo el trabajo.

La guerra ha llegado a un punto en el que ninguno de los dos bandos parece tener una ventaja significativa sobre el otro. Entonces se descubre una nebulosa que contiene en su interior una gran cantidad de planetas extremadamente ricos en todo tipo de recursos, además de los restos de una avanzada civilización extinguida hace milenios. Las grandes naves de guerra no pueden entrar en la nebulosa por las peligrosas radiaciones que hay en su interior, por lo que se utilizan naves resistentes a estas para desembarcar unidades en los planetas, que son los escenarios donde se decidirá definitivamente el resultado del conflicto. Nuestra misión consistirá en conquistar estos planetas para asegurar la victoria de la raza para la que trabajamos.

Deberemos extraer los minerales y demás recursos valiosos y utilizarlos para construir nuevas unidades y edificios, que utilizaremos para aplastar a nuestros enemigos. Esta es la historia en la que se basa este juego de estrategia en tiempo real.

La novedad está en la visualización, que es totalmente tridimensional, con lo que podremos controlar a nuestras unidades desde múltiples vistas de cámara.

En general, para dar órdenes, crear agrupaciones de unidades o construir edificios utilizaremos la vista de satélite, a la que podemos cambiar rápidamente pulsando una simple tecla. Si volvemos a pulsarla obtendremos una vista alrededor de la unidad que tenemos seleccionada, que podremos cambiar a nuestro gusto utilizando el ratón, siendo esta la más utilizada para ver los combates. Para designar objetivos a los que disparar y puntos de destino a los que movernos usaremos de nuevo el ratón, mientras que para crear grupos de unidades y dar órdenes especiales necesitaremos, además de este, unas pocas teclas.

En conjunto, el sistema de control es muy simple y fácil de usar, por lo que no habrá problemas aprender a manejar el juego. Podemos escoger cualquiera de los dos bandos, cada uno con sus propias unidades, estructuras y misiones, que varían dependiendo de para quién trabajemos.

Hay un total de 44 misiones, 18 de campaña y 4 de entrenamiento para cada bando. A lo largo de ellas deberemos construir minas para extraer los valiosos recursos de los planetas que visitemos, que se utilizarán para construir unidades y edificios, y además tendremos que defenderlos de los ataques de nuestros oponentes.



Los monitores de la pantalla nos indicarán datos, por lo que será conveniente no perderlos de vista.

Deberemos crear nuestra base cuidadosamente y gestionar los recursos de forma estratégica mientras intentamos cumplir los objetivos de nuestra misión.

A lo largo del juego el número de unidades y edificios que podemos controlar aumentará, por lo que aunque empecemos con tanques ligeros y vehículos de exploración pronto contaremos con un arsenal mucho más amplio y ofensivo. El juego soporta un amplísima variedad de tarjetas aceleradoras 3D, con lo que la calidad de los gráficos y su fluidez se incrementa, pero aunque no se posea una de ellas los gráficos son excelentes. Hay efectos de luz, sombras, niebla y humo, y todo lo necesario para conseguir una ambientación muy realista. Otro punto a favor del juego es el modelado de las unidades. Están muy bien realizada, con partes móviles como torretas o radares y fuentes de luz en los motores. En realidad sería más correcto llamarlos hovercrafts, ya que flotan por encima del suelo, aunque a poca distancia de este. Por lo tanto no podremos utilizarlos para pasar por encima de montañas o barrancos, aunque también tenemos aviones que sí serán capaces de hacerlo. El armamento con el que cuentan las unidades también varía; pueden llevar láseres, misiles, cañones, etc., dependiendo de su función. Por ejemplo, los tanques llevan cañones y los vehículos de exploración láseres ligeros. Los edificios que podemos hacer son también bastante variados, pudiendo colocar radares, torretas fijas, minas, generadores y demás.

Take 2 está dando los últimos retoques a este juego, que sin duda los aficionados a la estrategia en tiempo real estarán ya esperando con impaciencia. Aunque aún faltan por implementar algunos detalles, hemos podido comprobar cómo los creadores de Armor Command no sólo han tenido una buena idea al crear los fundamentos del juego, sino que también han sabido llevarla a cabo a la perfección. En especial sus excelentes gráficos y su sencillez de manejo serán los puntos fuertes que harán de Armor Command algo imprescindible para los aficionados a este tipo de juegos.

ARMOR COMMAND OCUPARÁ TODO TU TIEMPO LIBRE PORQUE...

- **Ofrece una nueva aproximación a los juegos de estrategia en tiempo real con gráficos totalmente en 3D.**
- **Tiene un gran número de misiones de varios tipos, diferentes para cada bando.**
- **Sus gráficos son excelentes y sus múltiples vistas de cámara nos permiten seguir la acción desde cualquier parte del campo de batalla.**
- **Es fácil de manejar, tiene una interfaz muy sencilla e intuitiva que permite dar ordenes a las unidades rápida y eficientemente.**

Fabricante	Take 2	Teléfono	(91) 576 22 08
Distribuidor	Proein	Fecha de Lanzamiento	Abril

FORSAKEN

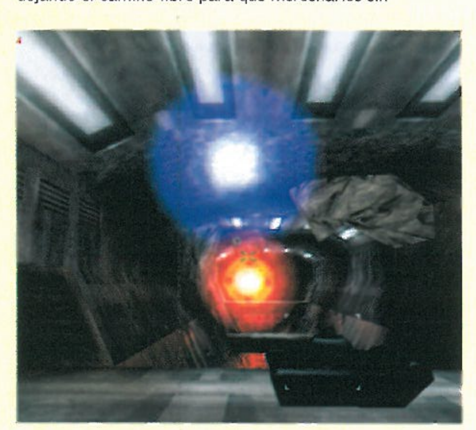
Los programadores de Acclaim han vuelto a superarse con Forsaken, un arcade tridimensional que hace un uso sencillamente genial de las posibilidades de las aceleradoras gráficas 3D. Las explosiones, los efectos de luz y niebla, las transparencias... todo es espectacular. Si ha esto añadimos unos impresionantes efectos de sonido y una acción de lo más frenética, Forsaken resulta ser uno de los mejores juegos de este tipo que hemos visto.

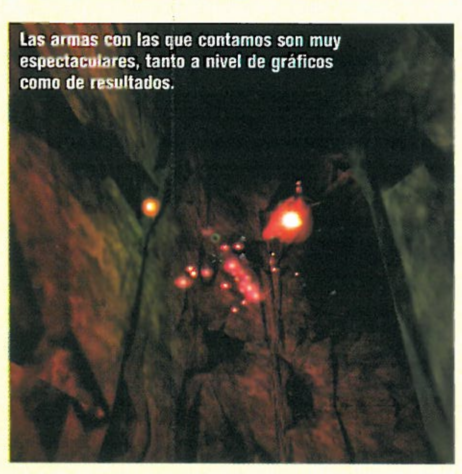
YA QUEDA MUY POCO PARA QUE PODAMOS disfrutar con esta maravilla de juego, pero de momento nos deberemos conformar con una demo, que por cierto os regalamos y que encontrareis en el CD-ROM de la revista. La historia en la que se basa el juego nos sitúa en un futuro no muy lejano, en el que un accidente nuclear hizo inhabitable la Tierra. La gente que sobrevivió se estableció en ciudades orbitales, la Luna y Marte. Pero en su huida la humanidad tuvo que dejar atrás la mayor parte de sus riquezas, dejando el camino libre para que mercenarios sin escrúpulos como nosotros las recogiesen. Por lo tanto, nuestro objetivo no puede ser más claro, simple y sincero: hacernos ricos. Pero no estamos solos: la competencia tiene el mismo objetivo que nosotros y, aunque algunos no sean muy inteligentes, saben que cuantos menos personas haya para repartir, a más tocarán ellos. Afortunadamente contamos con una moto armada con lo más avanzado que puede comprase y que además iremos mejorando a lo largo de nuestra aventura. Forsaken es un arcade 3D al estilo Descent, en el que nos moveremos por los túneles que forman lo que queda de la Tierra mientras recogemos lingotes de oro, además de armamento avanzado, regeneradores de escudo y demás equipamiento similar. Al principio del juego escogeremos uno de los 15 personajes que hay en el juego, teniendo cada uno su propia moto aérea con sus propias características. Los enemigos están muy bien armados y son muy peligrosos, aunque por otra parte también lo somos nosotros. Nos enfrentaremos a torretas fijas y móviles, robots, planeadores, tanques y muchos más oponentes diferentes que nos dispararán prácticamente con cualquier cosa pensada para destruir intrusos como nosotros.

Para evitarlo, disponemos de 25 armas que además son ampliables, con lo que no lo tendrán nada fácil los que se atrevan a intentar hacernos morder el polvo. Los gráficos son sin duda el punto más llamativo del juego, con explosiones impresionantes, puntos de iluminación, efectos de humo, etc.

Para aprovechar el juego al 100%, sin embargo, necesitaremos una tarjeta aceleradora 3D.

El juego soporta una gran cantidad de ellas, incluyendo las que incorporan los nuevos chips Voodoo 2.





Las armas con las que contamos son muy espectaculares, tanto a nivel de gráficos como de resultados.

FORSAKEN TE ASOMBRARÁ PORQUE...

- **Tiene unos gráficos increíbles, con impresionantes efectos de luz, niebla, humo, transparencias y demás.**
- **Soporta una gran cantidad de tarjetas aceleradoras 3D, incluyendo el nuevo chip Voodoo 2.**
- **Hay 25 armas entre las que escoger, todas muy espectaculares, y siendo algunas realmente novedosas.**
- **Podemos convertirnos en cualquiera de 15 mercenarios, cada uno con sus propias características.**

Fabricante	Acclaim	Teléfono	(91) 803 66 25
Distribuidor	Spaco	Fecha de Lanzamiento	Finales de Mayo

JAZZ JACKRABBIT 2

La compañía Project Two Interactive vuelve a la carga con la continuación del que fue uno de los mejores juegos de plataformas para PC de todos los tiempos.



EN EL MOMENTO DE SU APARICIÓN, aproximadamente hace cinco años, Jazz Jackrabbit supuso una refrescante novedad en el mundo de los juegos de ordenador: un juego de plataformas diseñado para PC pero capaz de competir con las adaptaciones de los clásicos de las videoconsolas. Nos complace anunciarte que Jazz Jackrabbit 2 se ha superado a sí mismo y que no tiene nada que envidiar a cualquier juego de plataformas 2D que hayamos visto hasta la fecha.

Los más de 40 niveles de Jazz Jackrabbit 2 representan las distintas épocas y lugares a través de los cuales tendremos que perseguir a Devan y abarcan terrenos tan distintos como castillos medievales, junglas africanas, playas, desiertos, etc. Tras recorrer tres niveles dedicados al mismo tema, tendremos que enfrentarnos a un enemigo final para poder pasar al siguiente grupo de niveles. Hay que destacar que además de los niveles que forman la aventura principal del juego, Jazz Jackrabbit 2 también incluye mas de 15 niveles individuales diseñados específicamente para las distintas modalidades de juego multijugador. La principal novedad que presenta Jazz Jackrabbit 2, aparte de sus espectaculares gráficos que luego comentaremos, es la incorporación de un nuevo personaje, Spaz. Tanto Jazz como Spaz tienen sus propias habilidades características y de la elección de uno u otro dependerá la forma en que nos enfrentemos a los distintos niveles del juego. Mientras que Jazz posee la habilidad de girar sus orejas, ralentizando sus caídas, Spaz puede realizar un doble salto que le permite alcanzar mayores alturas.



"Jazz Jackrabbit 2 no tiene nada que envidiar a cualquier juego de plataformas 2D que hayamos visto hasta la fecha"

Por otra parte, en cuanto a armamento ambos personajes disfrutan de las mismas opciones. Entre otras divertidas armas nos encontraremos con lanzallamas, pistolas láser o congeladoras.

Otro de los atractivos de este juego son las ya mencionadas posibilidades multijugador. Por una parte podremos elegir entre muchísimos modos de juego, entre ellos el cooperativo, uno contra otro, capturar la bandera, carreras de velocidad, etc. Por otra parte el número de posibles jugadores simultáneos va desde dos hasta el increíble número de 32. Las posibilidades son: de dos a cuatro jugadores en una pantalla dividida, hasta ocho en dos pantallas a través de modem o hasta 32 jugadores en ocho pantallas a través de una red local o de Internet.

El acabado gráfico del juego merece un comentario aparte por su elevadísima calidad. No sólo posee una fluidez impresionante, con cotas de fotogramas por segundo muy elevadas, sino que junta esa velocidad con unos gráficos de hasta 640 x 480 puntos de resolución y un nivel detalle impresionante. Los colores brillantes se combinan con unos efectos luminosos impactantes y todo el conjunto se fundamenta con un sistema de capas superpuestas que, al moverse a distinta velocidad, dan a los niveles una enorme profundidad.

Si a todo esto sumamos que con el juego se incluye el Jazz Jackrabbit original completo y un editor de niveles, sólo nos queda preguntarnos: ¿quién da más? Y ¿cuándo saldrá?

ESTE JUEGO TE APASIONARÁ PORQUE...

- **Incorpora un nuevo personaje, Spaz, lo que incrementa las formas de jugar.**
- **Los gráficos poseen una fluidez y calidad visual impresionantes.**
- **Aprovecha la tecnología MMX y la aceleración 3D.**

Fabricante	Project Two Interactive	Teléfono	(91) 803 66 25
Distribuidor	Spaco	Fecha de Lanzamiento	Consultar



Genius®
Altavoces SP718
Efectos 3D, 320W
Joystick F-21
Netmouse
El ratón para Internet
Teclado Comfy-PR
POWER STATION
Game Hunter G-06
Power Station

John Romero

El día de la bestia

John Romero, para aquellos que todavía no lo conozcan, es el creador de juegos tan sangrientos y famosos como Doom, Doom II, Hexen y Quake. Hasta ahora ha desarrollado su trabajo en la compañía Id Software, pero ha decidido ir por otro lado y ese cambio es algo que nos interesa. Está preparando Daikatana, juego en el que ha querido reflejar un poco más el estilo de Doom y Doom II.

SABÍAMOS QUE IBA A estar en Cannes a principios de febrero en la feria Milia 98, así que ni cortos ni perezosos nos fuimos allí para entrevistarle. No fue fácil, ya que la televisión francesa tenía la exclusiva, pero gracias a nuestra astucia y a un pequeño golpe de suerte conseguimos verle y volver con lo que buscábamos. Hay que reconocer que nos ganamos el bañito en la playa y todo lo que allí pudimos ver; bueno, tampoco vamos a entrar ahora en detalles. Como lo prometido es deuda, aquí tenéis la entrevista con el "Quentin Tarantino" de los juegos.

OKPCG: Para empezar, ¿estás contento con Quake II?

John: Me encanta. Es incluso más fuerte como juego en primera persona que Quake I. La tecnología, los colores, la música... es alucinante. Estuve totalmente enganchado durante dos días hasta que lo acabé.

OKPCG: Hemos oído hablar mucho de tu último trabajo, Daikatana, pero ¿cuándo estará a la venta?

John: Creo que estará en la calle el próximo otoño.

OKPCG: ¿Qué te parece Duke Nukem 3D?



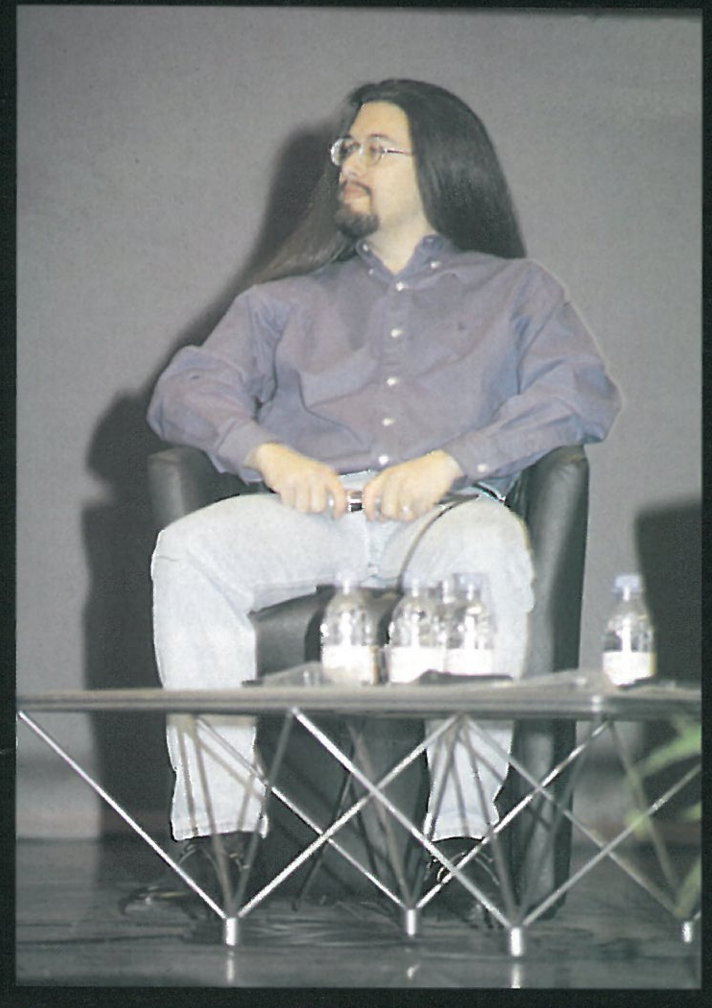
John: Es increíble. Siempre estoy deseando jugar a Duke. Me vuelve loco. He jugado tanto ¡Es genial!

OKPCG: Ahora una pregunta un poco personal. ¿Por qué te marchaste de Id Software?

John: Porque quería hacer juegos con más contenido, y eso significa más monstruos y similares, y por lo tanto necesitaba más artistas. Eso significa que la compañía tenía que crecer y no querían, así que me fui. De todas formas estoy interesado en otro tipo de juegos,



"Después del éxito de Doom2 y Quake, preparaos para Daikatana, su última locura, que saldrá a la venta el próximo otoño"





no sólo en los en los que una sola persona va disparando contra todo. Quiero hacer juegos de estrategia, eso es lo que estoy haciendo ahora con Ion Storm.

OKPCG: ¿Qué opinas de la realidad virtual y sus accesorios, como gafas, guantes cascos, etc.?

John: Inútiles, me parecen inútiles. Hasta que no me ponga unas gafas virtuales y de verdad sienta todo lo que veo y me rodea como algo real, me parece que queda mucho por recorrer.

OKPCG: Con la oferta tan amplia de juegos que existe actualmente, ¿qué crees que atrae al consumidor?; ¿qué es lo que busca?

John: Creo que busca toda clase de juegos. Lo que pasa es que en las consolas casi todos son arcades en los que apuntas, disparas y ya está, mientras que en un PC puedes desarrollar juegos mucho más complicados, por eso me interesan mucho más los juegos de PC, porque puedes poner un argumento imposible de plasmar en un arcade.

OKPCG: Y ya para terminar, ¿cómo te sienta que te llamen el Quentin Tarantino del software?

John: Creo que lo de Quentin Tarantino significa simplemente violencia (risas).

OKPCG: ¿Y te gusta?

John: Sí, es lo que hago. Hago juegos muy violentos, así que probablemente tenga sentido.

Carlos Tuñón





Diablo II

Diabluras a go-go

Vuelve el chico de los ojos rojos, ese que tanta emoción causó en su día y que aún hoy en día apasiona a miles de jugadores de todo el mundo.

LA INEVITABLE SEGUNDA parte de Diablo muy pronto estará entre nosotros. Blizzard parece haber estado puliendo su juego como poseída por el diablo. Al inmensamente popular destrozador de las mazmorras le toca ser reparado, haciéndose eco de todas las críticas al original. Aparentemente, los aspectos a lo RPG de Diablo II serán significativamente mejorados para incluir cuatro bulliciosamente pobladas ciudades con mejor interacción con los personajes no jugadores (no se permitirá entrar en los edificios), monstruos bastante más variados y las obligadas mejoras en los gráficos. Y también hay un juego de personajes completamente nuevo, incluyendo la Amazona, con habilidades y conjuros completamente nuevos.

Mucho más importante es el uso de trucos, que tanta preponderancia tenía en el eminentemente bueno juego multijugador; está siendo actualmente tratado, aunque Blizzard no ha revelado qué están haciendo.

Por otro lado, hay planes para aumentar el número de jugadores y Blizzard se regodea con que la experiencia de juego será mucho más variada dependiendo del tipo de personaje que se escoja. Una jugada así podría acabar con las acusaciones de que el original no era más que un RPG aguado.





Seguimos pensando que Diablo fue un poco sobrevalorado, pero su potencial era innegablemente inmenso.

KKND 2

Buenas noticias para los amantes de la "K", porque vuelve KKND con Kas para dar y tomar.

Para recapitular, KKND era un juego de estrategia en tiempo real que llegó de repente unos meses después de Red Alert. Era casi idéntico a este último excepto en que en un bando había unas deformes bestias de guerra y estas eran aparentemente mutantes, mientras que el otro bando lo componían los últimos restos postapocalípticos de la humanidad.





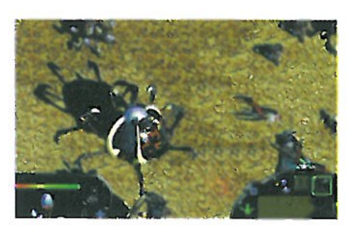
Era, sin embargo, un juego que merecía la pena aunque estaba demasiado ensombrecido por Red Alert.

De Kollateral Damage, el sobrenombre de esta nueva versión de KKND, sabemos poco. Mientras los dos ejércitos originales están presentes, ahora hay una nueva tropa robotizada con la que verse las caras. También prometen una línea de visión y terreno 3D reales, además de un editor de unidades, pero es probable que KKND 2 sea derrotado otra vez por Tiberian Sun. Esperaremos a ver qué pasa.

ALIEN INTELLIGENCE

Divide y vencerás

Tu oportunidad de ser el bicho de tus sueños.



ESTO ES VERDADERA estrategia en tiempo real, sí, pero seis razas alienígenas de diferente fisiología y cultura aparentan no ser más que una de las características de la IA. Desde los Strixthes (una especie de insectos con estructura de tipo panal) hasta los Metalloids (ciborgs de metal viviente), los puntos fuertes y débiles de cada especie son tan individuales como sus peculiaridades evolutivas.

Pero hay más. En lo que parece ser un intento por sobresalir entre el grupo de los juegos de estrategia (y evitar se otro Warbreeds), Interplay huirá de la rigidez del diseño misión/escenario con la esperanza de crear un juego más épico que abarque la exploración, el desarrollo y la colonización. Esto tendrá lugar, según parece, en el espacio así como en tu planeta de origen, con toda una galaxia de planetas para ser explorada. Los planetas desconocidos pueden albergar múltiples peligros; no hay que olvidar que una desestabilización del ecosistema puede causar que aquellos que se encuentran en la cima de la cadena alimenticia tengan que buscar un medio de subsistencia alternativo, es decir, tú. Esperamos que sea un excelente juego. Lo sabremos con seguridad cuando Alien Intelligence sea lanzado dentro de unos cuantos meses.

MÁS GRANDE Y MEJOR

Intel acaba de anunciar el lanzamiento de su nuevo procesador Pentium II a 333 MHz, así que todos aquellos de vosotros que estáis sufriendo con un viejo 486 podéis ahora ascender al paraíso de los PC en una marea de aterciopelada alegría, si es que os acaba de tocar la lotería, claro.

BLOQUE DE ROCA

Empire está trabajando en Apache Havoc, un simulador de helicópteros que incluye el americano Apache y el soviético Havoc. En apareriencia el juego se basa en un motor 3D que ofrece unos terrenos increíblemente bellos,



con un elevado nivel de detalle y modelos 3D articulados, exhaustivas opciones multijugador y soporte para multitud de tarjetas 3D. Aunque eso es lo que siempre dicen, ¿verdad?

ALLÁ VAMOS OTRA VEZ

Como probablemente ya sabrás, la próxima generación de tarjetas 3D basadas en Voodoo y Power VR están al caer. Hasta la fecha, Creative Labs, Orchid y Diamond se han comprometido a desarrollar tarjetas Voodoo, y Videologic y Matrox estarán a la cabeza del reto de Power VR.



Las Grandes BATALLAS de JULIO CESAR

VENI, VIDI, VINCI

BASADO EN EL FAMOSO JUEGO DE MESA DE GTM GAMES

MÁS INFORMACIÓN, DEMO Y FORO DE DEBATE:
http://www.friendware-europe.com

ERUDITE SOFTWARE



www.imagicgames.co.uk

Windows® 95 CD-ROM

Friendware

www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

ALPHA CENTAURI

El fin de Civilization tal como lo conocemos

La interminable disputa por la posesión del nombre de Civilización aún continúa tras la salida de Sid Meier hacia un lugar mejor.



SID MEIER FUE EL HOMBRE QUE LOGRO levantar el monumental edificio que era Civilization desde los cimientos que constituían un pequeño juego de tablero hasta dar vida a un gigante entre los juegos de PC. Y mientras otros sonríen satisfechos porque tienen la licencia original, Sid permanece imperturbable porque sabe que cuenta con dos poderosos ases que le permitirán ganar la partida: el equipo de diseño original y él mismo. Sid está ahora a cargo de su propia compañía, Firaxis, el hogar feliz de Alpha Centauri, el digno sucesor de Civilización por derecho propio. Y para lograr absoluta claridad sobre este punto y no dejar lugar a dudas, el juego será llamado Sid Meier's Alpha Centauri.

Por otra parte, no hay que olvidar que también está Brian Reynolds como director de diseño del juego.

Al final de Civ II, el mayor logro de nuestra civilización era, aparte de extenderse por cada rincón de la Madre Tierra, lanzar al espacio una nave llena de colonos entusiastas que se dirigían a una muerte casi cierta en la improbable apuesta de intentar alcanzar nuestro sistema solar más cercano. Alpha Centauri retoma este hilo argumental y lo convierte en un relato de triunfos y adversidades, ya que nuestros atrevidos pioneros logran su objetivo y sobreviven para dar comienzo a esta secuela.

Al contrario que en intentos previos de desarrollar un Civilization en el espacio (como puede ser Masters of Orion), el juego de Reynolds no está basado en la construcción de un imperio intergaláctico. Está centrado puramente en los asuntos internos, domésticos, que acontecen en Alpha Centauri, ya que los colonos se han escindido en diversas facciones guerreras.

"Sustituyendo a los Antiguos Griegos hay siete bloques tales como el Conglomerado de Morgan (lunáticos capitalistas) o los Espartanos (guerreros enloquecidos)"

Estos grupos están organizados en base a líneas filosóficas más que en criterios étnicos. Así, sustituyendo a los antiguos griegos y babilonios encontramos siete bloques tales como los Conclavistas (fanáticos religiosos), Las Hijastras de Gaia (ecologistas extremistas), el Conglomerado de Morgan (capitalistas lunáticos) y los Espartanos (guerreros enloquecidos). Facciones individuales en lugar de naciones, proyectos secretos... Todos estos detalles no hacen más que suscitarnos preguntas tales como ¿es Alpha Centauri el mismo perro que Civ II, pero con distinto collar?

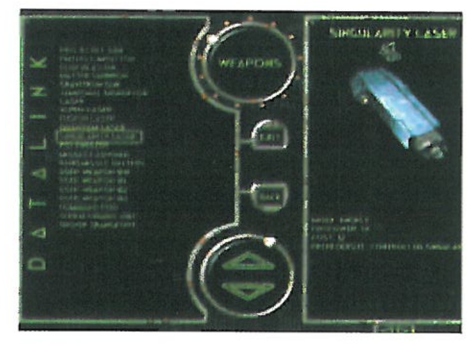
Brian Reynolds nos explica que "queríamos mantener elementos del original que nos parecían muy interesantes, cosas que la gente amaba. Es muy fácil apartarse de las partes divertidas si aportábamos demasiados elementos nuevos. También queríamos mantener el sistema de desarrollo por turnos que hacía al juego tan adictivo. El sentimiento de estar desarrollando montones de proyectos al mismo tiempo te picaba a seguir "un turno más", para ver cómo evolucionaban las cosas."

Ciertamente Alpha Centauri no es una revolución. En su lugar, intenta mejorar nuestras vidas con nuevas tecnologías, estrategias frescas y logros tales como unidades militares modificables, modelos de gobierno flexibles y encuentros alienígenas. Una de las reformas más gloriosas es el hecho de que las facciones diferirán en su capacidad para guerrear, investigar, mejorar su economía y todo esto. Por ejemplo, los capitalistas de Morgan tendrán unos ingresos altos, pero su población demandará un alto nivel de vida, haciendo que el crecimiento demográfico sea complicado de lograr.

Sorprendentemente, la presencia alienígena será el propio planeta, una consciencia "gestáltica" que considerará a los colonizadores como invasores. Así, cuanto más se extienda tu sociedad sobre Alpha Centauri, más activamente te combatirá. Un amenazador hongo alienígena crece de manera incontrolada mientras tus emplazamientos se expanden, mientras que una horda de gusanos gigantes toma el puesto de los bárbaros originales. "La idea de reunir varias razas alienígenas en un solo planeta no era plausible. Pensamos que era mucho más interesante si poníamos al jugador en competición directa con otras facciones humanas mientras siente que está en pugna con una inteligencia alienígena desconocida que intenta evitar que perturbe el equilibrio ecológico del planeta", dice Brian Reynolds.

El nuevo motor gráfico juega una parte muy importante en este proyecto. Cada cuadrado de terreno tendrá en cuenta las posibilidades de lluvia, la temperatura, la altitud y el grado de rocosidad. Además de servir para crear un entorno natural tridimensional de lo más realista, esta información es crucial para nuestros proyectos de modificación del terreno a efectos de lograr un buen asentamiento. Por ejemplo, es posible que como consecuencia de una de nuestras grandes empresas se eleve una enorme cordillera montañosa que tenga como catastrófico resultado dejar sin lluvia a un continente en su totalidad. Excelente.

La tecnología es obviamente un elemento indispensable en un juego basado en la era espacial, pero Reynolds pretende que Alpha Centauri mantenga el caudal de referencias culturales que hizo de Civ II un juego tan sumamente inmersivo: "Intentamos desarrollar un ambiente de ciencia-ficción coherente y familiar que proporcione al jugador una base sólida por la que comenzar", apunta Reynolds.





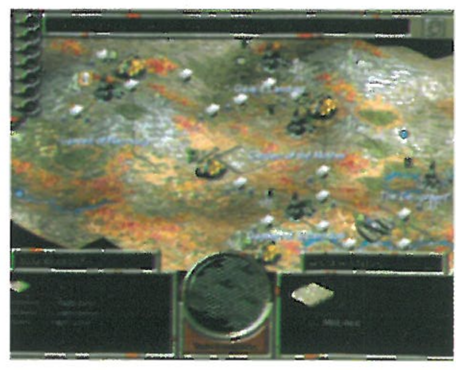
Las unidades militares modificables deberían ayudarte a encontrar una solución para terminar con las temidas catapultas.

A lo largo de 10 siglos descubrirás a tu sociedad los secretos de los viajes temporales, la maquinaria cuántica, la teleportación y las píldoras nutritivas (una especie de aspirinas que saben a una mezcla entre bistec y patatas). Bueno, a lo mejor esta última no. Pero el progreso también traerá consigo unidades militares totalmente plegables a nuestros intereses. Podremos escoger entre diferentes tipos de plantas generadoras de energía, armamento, defensas y desarrollar habilidades avanzadas para nuestras unidades. Esto también es aplicable a los modelos de gobierno, pero como el espacio dedicado a este artículo (ese viejo enemigo de cada mes) está a punto de derrotarnos, dejemos los detalles que quedan para un poco más adelante. Mientras tanto descansad tranquilos: ahora sabemos que el futuro de Civilización está en las manos adecuadas.

"Sorprendentemente, la presencia alienígena será el propio planeta, una consciencia 'gestáltica' que considerará a los colonizadores como invasores"







Gráficamente, Alpha Centauri tendrá un aspecto muy parecido al de Civ II, aunque indudablemente será mucho mejor que el de aquel.

Constructor 2

Espacio para construir



Una vez más, unos individuos nada recomendables se mudan a tu vecindario.

"¿Dónde está el servicio?; ¡rápido!" dice el visitante alienígena con un cierto tono de urgencia en su voz.

SYSTEM 3 FUERON LOS sabios responsables de la elaboración de Constructor, una especie muy rara de simulador urbano, a medio camino entre SimCity 2000 y Theme Park, en el que tenías que construir y mantener una ciudad, teniendo que usar en el proceso a personajes tan pintorescos como hippies, payasos psicópatas y mafiosos, por poner sólo tres ejemplos.

Su rasgo más característico, junto a una originalidad desbordante, era una dificultad descomunal que hacía que se perdiese parte de la originalidad, la frescura y del humor que sus programadores habían puesto en él. Su segunda parte, titulada Constructor 2, tratará de rectificar los errores de la primera parte. Para ello, los diseñadores de System 3 cambiarán los paisajes terrestres por la inmensidad del espacio exterior, pero manteniendo la acción y la emoción del primer juego. Constructor 2 será pues un juego con un diseño futurista, repleto de imágenes que bien podrían haber salido de películas como Perdidos en el Espacio o cualquiera de la saga de Star Trek. Estará lleno de colores espectaculares, de cielos azules, de acero inoxidable y de monstruos hechos de PVC.

A diferencia de su antecesor, el tiempo será un factor muy importante. Por ejemplo, los jugadores tendrán que trasladarse de mundo cada vez que el sol del sistema solar en el que se encuentren vaya a convertirse en supernova (eso sí que es planificación a largo plazo) y destruya el planeta. La pantalla también experimentará un gran cambio, dedicándose al juego en sí en su mayor parte. Este cambio se habrá visto motivado, sin duda alguna, por las críticas que sufrió el original, del que lo mejor que se dijo era que tenía un formato muy confuso.



CRECED Y MULTIPLICAOS

Dawn of War es un juego de estrategia de Virgin (que aún está por llegar) y que tiene este nombre porque tratará de luchas entre tribus cavernícolas, con dinosaurios devoradores de hombres por en medio.

Suena como un juego a medio camino entre Populous y Civilization, ya que en él tienes que construir estructuras en las que educar a tus shamanes para que consigan para tu pueblo el poder de sus dioses o que te sirvan



para domesticar dinosaurios y utilizarlos en tus guerras.

Aparentemente, el mejor rasgo del juego será que podrás seleccionar a tus mejores especímenes para que se apareen entre sí y producir una especie de supermanes cavernícolas que sometan a las demás tribus bajo tu mando.

¿AL FIN?

CH Products acaba de lanzar al mercado su último periférico, el joystick Switchbox. Dicho periférico se conecta a un puerto standard, y en teoría permite conectar hasta cuatro joysticks o gamepads a tu PC, y que puedan funcionar al mismo tiempo.

Teniendo en cuenta que esta aparentemente fácil idea ha causado más de un dolor de cabeza durante años a la industria, es fácil entender la expectación y el revuelo que CH Products ha levantado con su periférico.


ERES CARNE DE CAÑÓN...

Pentium II para el hogar

ADL HA LANZADO UNA nueva línea de ordenadores, ADL Planet, orientados al entorno doméstico. Estos equipos poseen un procesador Pentium II a 233, 266 o 300 MHz, 32 Mb de memoria SDRAM (ampliables), disco duro de 3,5 Gb, tarjeta gráfica Virge DX con 2 Mb, CD-ROM 24x, Sound Blaster 16 y monitor SuperVGA de 14''.

Su precio está establecido, dependiendo de la configuración, entre 193.900 a 243.900 pesetas (más IVA).



Al servicio del jugador

CENTRO MAIL HA presentado recientemente una página web dedicada a los juegos. Podrás encontrar toda la información que desees de juegos, consolas, accesorios y componentes, así como precios, requerimientos e incluso imágenes. Esta página dispone además de un motor de búsqueda que te permitirá encontrar aquellos juegos que mejor se ajusten a tu bolsillo. También incluye títulos que aún no han salido a la venta, las últimas novedades, los próximos lanzamientos, una lista con los juegos recomendados y muchísima más información.



Nuevo acelerador 3D de Intel

INTEL SE HA EMBARCADO EN el mundo 3D de la mano de su nuevo acelerador, más conocido como i740. Este nuevo chip ha sido especialmente diseñado para aprovechar las características del Pentium II y del bus AGP, con lo que es de esperar que su rendimiento sea simplemente alucinante. Soporta los estándares más extendidos del mercado, como Direct3D y OpenGL, y posee las principales características de este tipo de aceleradores gráficos, como filtro bilineal, efectos de niebla, iluminación... En definitiva, si te compras 10.000 unidades sólo te costará cada una 34,75 dólares.



Panzer Commander

ESTE JUEGO, UNO DE LOS próximos desarrollos que SSI lanzará al mercado, es un nuevo desarrollo 3D en el que te verás al mando de un tanque alemán o aliado en escenarios ambientados en la Segunda Guerra Mundial. El juego poseerá un motor gráfico 3D que podrá manejar fuentes de luz direccional, mapeados de texturas, niebla y, por supuesto, ofrecerá soporte para tarjetas aceleradoras 3D. El realismo de la simulación será impresionante, característica que se extenderá a la inteligencia artificial de aliados y enemigos.

Límite 56K

SITRE TELECOM HA anunciado su intención de ofrecer modems que se ajusten a la especificación V.90 para transmisiones a 56K adoptada por el organismo International Telecommunication Union. Los chips elegidos han sido los que fabrica la compañía Rockwell. Además, Sitre facilitará la actualización gratuita al estándar V.90 a todos los usuarios de modems de esta empresa basados en la tecnología 56K-Flex; podrás encontrar muy pronto los controladores necesarios en www.sitre.es.

F-15 Big Bird

Rasgando el aire


Tendrás que echar horas extra para sobrevolar los de 3,2 millones de Km^2 de terreno de este juego.

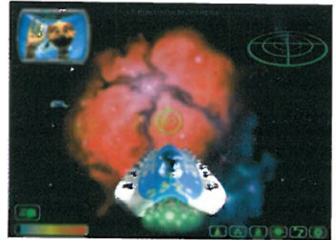
CUANDO LOS CIELOS parecen estar dominados por simuladores de aviones futuristas que todavía están en la mesa de diseño, Jane's se desmarca creando el que será uno de los mejores juegos en su género de todos los tiempos: F-15 Big Bird. Con un gran realismo fruto de la colaboración de pilotos americanos de F-15, este juego nos permitirá sobrevolar un terreno de 3,2 millones de Km2 generado por un fabuloso motor gráfico; ahí es nada. Sus campañas semidinámicas, la posibilidad de crear misiones o de volar en multitud de aparatos distintos son otras características que nos invitan a afirmar que este desarrollo será un auténtico bombazo.
La única pregunta que flota en el aire es: ¿conseguirá superar a Falcon 4.0 en su propio terreno?

Star Control 4

Vuelve el mito

SI EXISTE UNA SERIE veterana esa es Star Control, uno de los títulos con más solera de todos los tiempos. En su última aparición, la cuarta parte, el juego estará acelerado por tarjetas 3D y el apartado multijugador cobrará una gran importancia. Además, la perspectiva de juego será mejor que en antiguas entregas y contribuirá significativamente a aumentar la fluidez del juego. De momento no hemos recibido muchas noticias al respecto de Accolade, pero se espera que Star Control 4 aparezca en abril o mayo a más tardar. Te mantendremos informado...

Star Control ha vuelto con fuerza en esta cuarta entrega.





Ganadores de los concursos Virtua Cop 2 y Worms 2



Virtua Cop 2

Estas personas, además de las más rápidas a este lado del Pecos, son las afortunadas ganadoras de un juego Virtua Cop 2.

Adrián Miranda Fontán – Vigo
Alejandro Rodríguez Girbes – Valencia
Alvaro Hernández Cardenas – Toledo
Daniel Muñoz Pitarch – Barcelona
Francesc Pérez Lado – Girona
Nacho Pérez Lozano – Valencia
Justo Tenorio Cózar – Cádiz
Eva Pons Rodríguez – Barcelona
José Manuel Gandarias Oneca – Guipúzcoa
José L. Arando Sepulvedo - Barcelona



OK PC GAMER

Worms 2

En el concurso de Worms 2 regalábamos 10 gorras, 10 camisetas y 5 juegos. He aquí a los ganadores.

10 camisetas
Jordi Casals Carrera – Huesca
Francisco Valverde Galán – Murcia
Fernando Javier Hernández Pérez – Tenerife
Celestino Bernaldez Navarro – Alicante
Adrián Miranda Fontán – Vigo
César Sampedro Guerra – Pontevedra
Marcelo Jiménez Guerra - Malaga
José L. Aranda Sepulvedo – Barcelona
Pablo Eiroa García – La Coruña
Fco. Javier Serón Gutiérrez – Zaragoza

10 gorras
José Antonio Fernández Pérez – Asturias
Rubén Hernández Olmo – Valencia
Jaime Visedo Cañizares – Murcia
Moisés Martel Romero – Cádiz
Santiago Mallo Agíndez – Madrid
Elena García Iglesias – Pontevedra
Alexis Sanz Ramos – Barcelona
Eukeni Arocena Monje – Madrid
Jesús Antonio Pintos Tapia – Madrid
Alvaro Hernández Cárdenas – Toledo

5 Worms 2
Ernesto Hafner Temboury – Málaga
David Calvo Valls – Barcelona
Sergi Colomé Llatse – Barcelona
David García Berenguer – Málaga
Arturo García Ferrer - Valencia

Xenocracy

La batalla de los planetas

Mantén la paz con el cuerpo de seguridad de la UPN, defendiendo la resolución 625b: mata todo lo que veas.

EN ESTE JUEGO TOMARÁS el papel del Bhoutros Ghali del siglo 25, haciéndote cargo de las fuerzas de seguridad de las Naciones Planetarias Unidas (UPN en inglés). Tu tarea será el mantenimiento de la paz en el sistema solar entre La Tierra, Venus, Marte y Mercurio.

Aunque de momento se mantiene un tenso ambiente de Guerra Fría, eso puede cambiar en cualquier momento, por lo que tendrás que mantener a todas las facciones en su sitio, ya sea mediante el uso de la política o mediante la fuerza bruta. Los embajadores de las cuatro facciones demandarán tu ayuda y tú tendrás que escoger qué misión (como asaltos planetarios o escoltas a convoyes) es la que más se adecua a tus propósitos pacificadores.

Como ya va siendo habitual en este tipo de juegos, si tienes éxito en tus misiones serás recompensado con dinero, con el que podrás incrementar tu armamento. Xenocracy pondrá a tu disposición un buen número de naves espaciales, dependiendo de los requisitos de la misión. Estas últimas son muy variadas, permitiéndote algunas incluso la posibilidad de penetrar en la atmósfera del planeta más cercano y combatir en unos paisajes bellamente renderizados con una tarjeta 3Dfx.

Xenocracy es un juego ciertamente enorme y la posibilidad de hacer que distintas facciones se lancen las unas contra otras mientras permaneces al margen es verdaderamente intrigante. No obstante, lo cierto es que su triunfo o su fracaso dependerá de la calidad de su combate espacial, de si logra o no superar en algo al de X-Wing vs. TIE Fighter.

Una de dos. O es un B-Wing o una especie rara y extraña de boomerang a vapor.



LotoMagic
¿Buena Suerte?

Por fin aparece un programa en el panorama informático que apuesta fuerte por los juegos de azar.

NO SERÍA NECESARIO remontarse muy atrás en el tiempo para ver aparecer los juegos de azar en la historia, juegos que ya son parte de nuestra vida cotidiana. ¿Quién no ha soñado alguna vez con conseguir un gran premio en uno de estos juegos? Probablemente todos hayamos dejado volar nuestra imaginación en más de una ocasión pensando en todo aquello que podríamos hacer con el dinero. Lo único bueno de estas ensoñaciones pasajeras es que siempre se suele concluir, muy sabiamente, en que la salud es lo primero. Pero, bromas aparte, ¿qué tienen los juegos de azar que tanto nos atrae? Es sólo el dinero, ¿será por no volver a tener que trabajar jamás, por el afán de poseer coches lujosos, casas o yates?

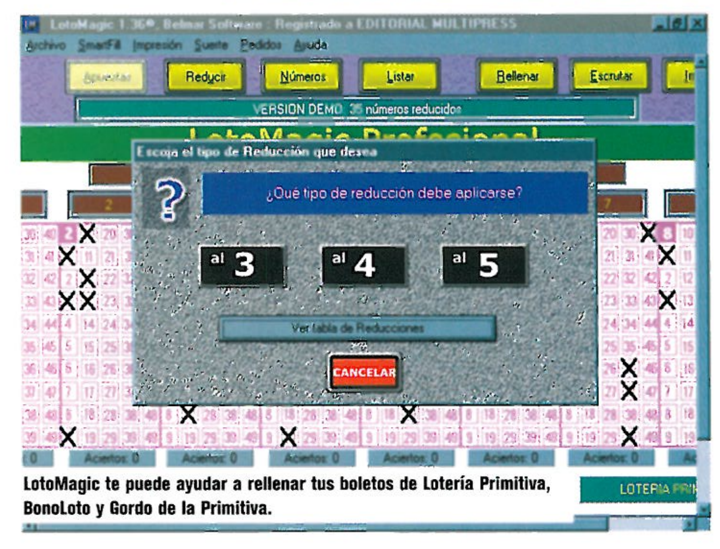
El azar es solo eso, azar. Ahora bien, esta afirmación no es un motivo suficiente para dejar que nuestra suerte quede en manos de la caprichosa voluntad de la diosa Fortuna. Precisamente para que a la suerte le sea más fácil dar con nosotros, en Belmar Software han llevado a cabo un trabajo muy serio desarrollando LotoMagic v. 1.36 Profesional, con el cual nuestros bolsillos podrán comenzar a sentir el peso del dinero. Este programa, como su nombre indica, tiene mucho que ver con las apuestas del tipo 6/49, es decir, Lotería Primitiva, BonoLoto y Gordo de la Primitiva. En efecto; utilizando este magnífico programa será infinitamente más sencillo rellenar los boletos de todos estos sorteos.

Pero LotoMagic no se queda en la simple impresión de los boletos, sino que va mucho más lejos.

Así es; gracias al intenso trabajo de matemáticos y de expertos programadores, se ha logrado desarrollar el núcleo matemático necesario para rellenar, sin un solo error, apuestas por el método de reducción y de reducción con fijos. Sin duda los apostantes más expertos saben de la vital importancia de este hecho, porque al hablar de apuestas reducidas se barajan cifras superiores al millón de pesetas.

Pero esto no es todo lo que LotoMagic v.1.3 nos ofrece, ni mucho menos.

El programa cuenta, además, con un método de relleno inteligente de las apuestas denominado SmartFill, que resulta asequible a todos los bolsillos.



LotoMagic te puede ayudar a rellenar tus boletos de Lotería Primitiva, BonoLoto y Gordo de la Primitiva.

"Gracias al intenso trabajo de matemáticos y de expertos programadores, se ha logrado desarrollar el núcleo matemático necesario para rellenar, sin un solo error, apuestas por el método de reducción y de reducción con fijos"



El precio de este producto es 4.450 pesetas más gastos de envío, y lo distribuye:
Belmar Software • Crucero Baleares 43. 11520 Rota. Cádiz • Tel: 902 114 238

Este completísimo método rellena las apuestas en menos de 30 segundos aplicando en el proceso más de 200 filtros diferentes como, por ejemplo, filtros de diagonales, sumas, base de datos de sorteos anteriores, etc. Para llevar a cabo este procedimiento, el programa efectúa más de 3.000 cálculos de filtrado por apuesta. Aparte de todas las posibilidades mencionadas anteriormente, LotoMagic v.1.3 guarda numerosas sorpresas en su interior como son un excelente sistema totalmente configurable para la impresión de los boletos o la realización de escrutinios y estudios estadísticos de nuestras propias apuestas.

Como se puede comprobar, el potencial de este programa de apuestas parece no tener límite, así pues sólo nos resta desear que los afortunados poseedores de esta aplicación, fiel aliado de la suerte, vayan engrosando la lista de los millonarios.


De los creadores del legendario LEMMINGS
GRAND THEFT AUTO
"DMA demuestra que se pueden programar juegos diferentes"
- Micromanía
"Acabarás cambiando de coche sólo para oír las melodías"
- PC Top Player
"Uno de los juegos más ingeniosos, disfrutables y satisfactorios que hayamos visto nunca sobre un PC"
- OK PC Gamer
ERBE
PC CD
Distribuye: ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid · Tlf.: (91) 393 88 00 · Fax: (91) 742 66 31 · Servicio técnico: (91) 320 90 01
BMG
INTERACTIVE






El uso de tarjetas 3D hace que este juego sea tan agradable a los ojos como duro para los neumáticos. (Imagen de la derecha) Los fuertes y dispuestos brazos de Hollywood Hogan aparecen en los lados de uno de los camiones.

Monster Truck Madness 2

Pensábamos que Monster Truck Madness era el juego más importante de Microsoft. ¿Ocurrirá algo parecido con esta secuela?



CUANDO MONSTER TRUCK Madness llegó por primera vez a nuestro despacho, la mayoría estábamos de vacaciones. Volvimos para encontrarnos con un estado de las cosas un tanto molesto: unos estaban diciendo que este nuevo juego americano de carreras de camiones (normalmente una receta de un desastre inminente) de Microsoft era en realidad absolutamente genial. Unas cuantas horas después, a medida que los monstruosos neumáticos botaban una y otra vez por un bien diseñado y emocionante circuito, nos vimos forzados a admitir que, al menos, Microsoft había programado en realidad un juego muy bueno. ¿Podría esto presagiar el comienzo de una nueva era de gigantes que sobresaliesen por encima de todo lo demás o era sólo una mera casualidad? De no haber sido por Age of Empires que justo antes de Navidad nos tenía enloquecidos con su genuinamente excepcional estrategia, todavía nos estaríamos preguntando acerca del pedigrí de Monster Truck Madness 2. Sin embargo, viendo las constantes mejoras en la calidad de los juegos que salían de Seattle y el actual estado de este desarrollo, Monster Truck 2 está muy arriba en nuestra lista de los más buscados.

Quizás, el cambio que se aprecia de forma más inmediata desde su primera aparición hace 18 meses sea el de los espectaculares nuevos gráficos. Microsoft soporta tantas tarjetas 3D como es posible, lo que le permite incorporar el más amplio rango de efectos. Esto ha transformado visualmente el juego por completo. Cada modelo del juego comprende cerca del doble de polígonos que en el original, haciendo que los camiones y los escenarios tengan un aspecto infinitamente más convincente y sólido. La cantidad de texturas aplicadas también ha aumentado de manera sustancial, con los neumáticos de cada camión, los bajos y las carrocerías cargados con nuevas texturas. De hecho, estas texturas tienen una estrecha conexión con los inquietantemente populares campeonatos de lucha WWF (Asociación de lucha libre) de los EE.UU. Estamos seguros de que reconoceréis el ostentoso nombre de Hollywood Hogan (también conocido como Hulk Hogan) en el camión negro. El porqué es algo que Microsoft no desvelará todavía, pero no apostaríamos en contra de un acuerdo de licencia con la WWF al estilo de Electronic Arts.

Atentos a algunas escenas con mucha clase.

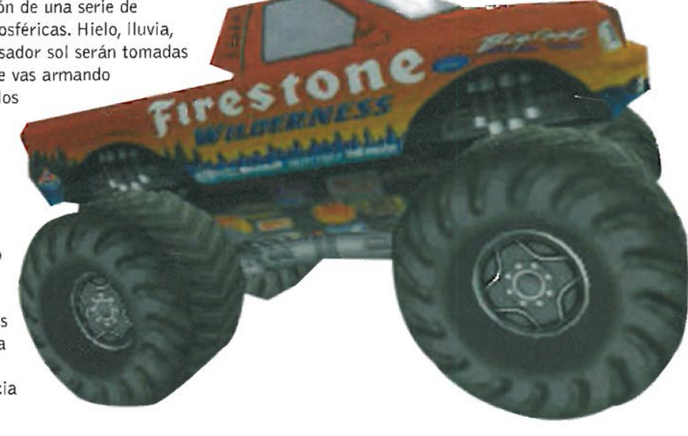
La visceral evolución de estas nuevas estrellas de fornidos cuerpos está claramente complementada con los efectos extra que las tarjetas 3D ofrecen. Mucho más obvias son las fuentes de luz y las reflexiones en tiempo real que aparecen a lo largo del juego. Los circuitos han sido diseñados con un complemento de agua para presumir de los efectos,

Realimentación positiva

Entre bastidores, el equipo ha estado igual de ocupado. El manejo de los camiones originales fue uno de los puntos más fuertes, pero desde entonces se ha prestado mucha atención al motor de física en tiempo real que dirige estos modelos (más complejos que la mayoría). Uno de los problemas con los que el equipo se ha tenido que enfrentar ha sido la simulación de un terreno accidentado, enormes vehículos y su tremenda potencia mientras hacían que siguiesen siendo manejables. Es muy fácil que un acelerón termine en un frustrante trompo. Monster Truck 2 tendrá, desde luego, un sistema de realimentación de fuerza que deberá hacer más fácil la vida tras el volante, si bien un poco más dura para los antebrazos.

Esta física se extiende también hasta las condiciones de los neumáticos, con la inclusión de una serie de condenadas inclemencias atmosféricas. Hielo, lluvia, nieve y (si tienes suerte) abrasador sol serán tomadas en consideración a medida que vas armando estruendo con tu camión por los circuitos. Algo que podrás hacer con muchos, muchos otros, cortesía de la vergonzosamente selectiva Internet Gaming Zone de Microsoft también.

Durante años, el conocimiento de Microsoft acerca de los juegos fue irrisoriamente pobre. Monster Truck Madness 2 nos muestra que eso debería ser una cosa del pasado. Veremos si éste es el caso hacia finales de año.



y tienen un aspecto fantástico. Esta vez se han incluido modelos completamente deformables, por lo que los impactos de los vehículos (ya sea desde arriba, abajo o los lados) dan lugar al obligado abollado, estrujado y generalmente destrozado amasijo en que se convierte el chasis. Si estos afectan al rendimiento de los vehículos al estilo Daytona todavía no está claro, pero sería una oportunidad desperdiciada si así no fuera.





(Arriba) Podrás observar numerosos efectos de iluminación. (Centro) Te pasas buena parte del tiempo haciendo como que eres un avión.(Abajo) Una práctica vista desde el interior del camión.

Wargames

¿Echamos una partida?

MATTHEW BRODERICK probablemente será siempre mejor conocido por casi haber desencadenado la Tercera Guerra Mundial en la no muy afortunada película Juegos de Guerra. Después de todo no hay sitio para él en el nuevo juego de estrategia de MGM que está hábilmente ambientado 20 años después de la película. Esta vez, el gobierno usa (de forma bastante estúpida; ¿es que no aprenden?) superordenadores para la defensa y alguien (¡fíjate!) se cuela en ellos y empieza a jugar con la realidad sin saberlo.
El guión del juego ha sido escrito por John Badham, el director de la película, y será un juego de estrategia en tiempo real, si bien es cierto que estará adornado con un motor 3D que permitirá un giro de 360° y un zoom para ver la acción desde cualquier distancia. Imagínate Myth, pero basado en una película no muy afortunada de los años 80 y casi lo tienes. Las tropas especiales de piratas informáticos, con la habilidad de colarse por dinero, investigación e inteligencia, estarán a tu disposición.





(Arriba) Es indudable que los buenos efectos 3D añaden profundidad. Wargames tiene buen aspecto, ¿verdad? (Abajo) Estos hombrecillos larguiruchos están a punto de atacar el castillo de Drácula. ¡Las armas no os ayudarán! Es un MUERTO VIVIENTE.



Motorhead

¿Echamos una partida?



A PESAR DE LA FALTA DE truenos sónicos capaces de aflojarte las tripas, Motorhead puede sorprenderte de forma agradable con su hábil tratamiento de las carreras de alto rendimiento. La versión que vimos se abstenía de usar las nuevas tarjetas 3D y, mientras el nuevo juego de carreras de coches de Gremlin no puede competir con los aspectos visuales de, digamos, Ultimate Race Pro, sí parece más que aceptable, con unos soberbios efectos de iluminación por software.
Además, no hay falta de coches y circuitos en oferta, cada uno de ellos recogido a lo largo del tiempo en un sistema progresivo al estilo de una liga, lo que debería ayudar a mantener el juego en marcha en interés de la longevidad.
Pero, lo que es más importante, todo el tinglado se mueve a un ritmo endemoniado y se maneja bien. Nos despellejaremos los ojos en busca de más noticias.



Ahora todos juntos

Si sencillamente nunca tienes bastante con esos pequeños y malolientes Goblins y Magos de largas barbas, Origin ha decidido juntar todos los juegos de Ultima (hasta un número de ocho, al menos). Esperamos que Ultima Collection esté disponible a la vez que estas mismas palabras están siendo vistas por tus ojos.



Azotando a una jirafa muerta

Santo cielo. EA mina el cementerio de elefantes con Sim Safari. "Aprende acerca del ecosistema africano mientras te diviertes", dicen, "mientras diriges tu propio refugio africano de vida salvaje y gestionas un negocio de safaris con un pueblo cercano". Tal sobrecogedora diversión puede ser tuya muy pronto.

Interfaz Arte/Vida

Rhona Mitra, otrora personificación humana de la joven y desconocida Lara Croft, no está siendo ya usada por Eidos para promocionar los conocidísimos juegos de Tomb Raider.
Eidos ha dicho desde entonces que hay "muchas que podrían encajar en ese papel".

Team Apache

De armas tomar

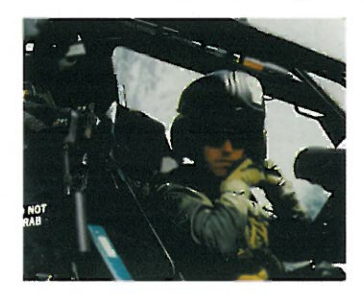
Eidos nos presenta el que será el más fiero competidor de Longbow 2.


Cuida a tus pilotos si deseas que se conviertan en unos formidables luchadores.

DISEÑADO Y PRODUCIDO por Bryan Walker, un veterano piloto de Apache que participó en la operación Tormenta del Desierto, Team Apache llegará a nuestros monitores cargado de muy buenas características, tantas que podemos asegurar que la luz con la que actualmente brilla Longbow 2, diseñado por la compañía Jane's, se verá parcialmente eclipsada por un juego que, además de poseer una excelencia gráfica



pocas veces vista hasta ahora, será capaz de reproducir la auténtica experiencia de combate a los mandos de un helicóptero. Ni que decir tiene que los conocimientos



de Bryan en este aspecto serán aprovechados al máximo para crear el que esperamos que sea el simulador de combate de helicópteros definitivo (al menos durante unos meses, claro está). Podrás escoger a los pilotos y diseñar tácticas y formaciones, todo ello en un estupendo entorno 3D en el que su extraordinaria calidad gráfica quedará patente en detalles tales como los árboles o las distintas construcciones. Los pilotos, por su parte, poseerán una personalidad propia que se adaptará a tus dotes para el mando. Condúceles bien y se convertirán en los más aguerridos pilotos de todos los tiempos; trátales mal y nunca volverás a dirigir a tus hombres en combate. Incluso deberás cuidarlos dejándoles descansar. Falta poco para comprobar si el juego estará a la altura de su más directo competidor, Longbow 2, pero todo nos hace presagiar que así será. Esperamos contártelo pronto...

Prost Grand Prix

Velocidad en la sangre

Canal+ Multimedia presenta, de la mano de Infogrames, el que se perfila como uno de los mejores simuladores de carreras de Fórmula 1 de todos los tiempos.





Alain Prost ha cedido su nombre a este nuevo título de Infogrames.

¿A ALGUIEN LE SUENA la primera parte del nombre de este juego? Digamos que el que no conozca a Alain Prost, que ha cedido su apellido a este nuevo juego de Infogrames, debe haber naufragado en alguna isla desierta en 1980 y haber aparecido hace tan sólo un par de meses. Porque este piloto de carreras es una de las personas más laureadas del mundo del motor y en su haber se cuentan varios campeonatos mundiales de Fórmula 1 conseguidos al volante de coches de McLaren y Williams. Ahora Prost vuelve con más fuerza que nunca a nuestros monitores dando nombre a un juego que, si posee la mitad de la calidad de este personaje como piloto, será uno de los éxitos más grandes de todos los tiempos.

Prost Grand Prix está llamado a ser uno de los más grandes juegos de la simulación de la Fórmula 1. Reproduciendo fielmente todos los aspectos relacionados con la conducción de estos impresionantes bólidos, este título presentará además características tan novedosas como una climatología cambiante que puede variar en el transcurso de la carrera; prepárate a maldecir como nunca cuando el cambio del tiempo, otrora soleado y ahora lluvioso, te obligue a malgastar unos segundos vitales en el cambio de los neumáticos de tu coche.

La realidad de la simulación se extiende a los parámetros de configuración del coche. Podrás determinar la cantidad de combustible, el tipo de neumáticos, la proporción de frenado de los frenos, la relación de marchas y la inclinación de los alerones delantero y trasero. No obstante, y como no todos los conductores son todo un Alain Prost, es posible activar distintas opciones que te ayudarán a conducir de forma mucho más fácil segura, como la posibilidad de escoger para tu coche una transmisión automática o activar un sistema de antiderrapaje.

Podrás escoger cualquier coche y conductor del juego, y participar en carreras fuera de temporada, en un campeonato y, además, en Prost Grand Prix podrás incluso competir contra el crono. Por otra parte, el juego incluye la posibilidad de que varios jugadores, en número de cuatro (como máximo), compitan simultáneamente en una carrera a través de Internet, red IPX o puerto paralelo.

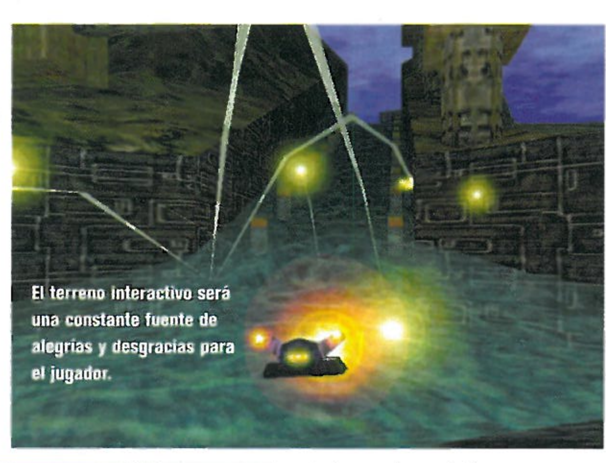
Si te gusta el mundo de la conducción de coches de Fórmula 1, Prost Grand Prix será el juego que estás buscando.

"Prost Grand Prix está llamado a ser uno de los más grandes juegos de la simulación de la Fórmula 1"

Xtreme Machine

Arcade a raudales

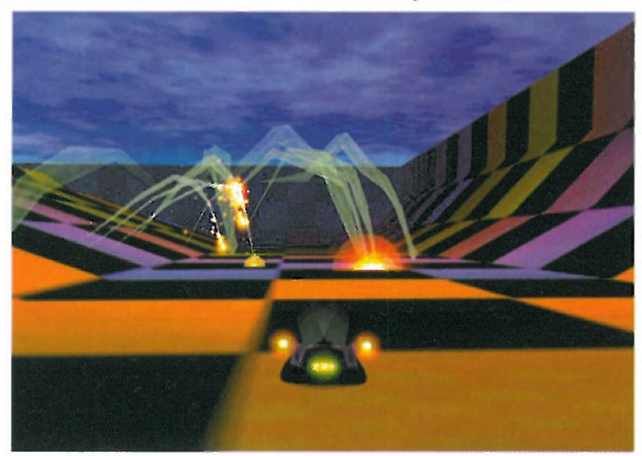
Los arcades más típicos de las consolas que del PC están empezando a invadir esta última arquitectura de forma sistemática. Xtreme Machine es un arcade de carreras que mezcla la emoción propia de este tipo de juegos con el más apasionante combate acorazado.


El terreno interactivo será una constante fuente de alegrías y desgracias para el jugador.



50 % DE CARRERAS con un hover, 50% de combate; Xtreme Machine aúna estas dos distintas formas de concebir un arcade para crear un apasionante juego en el que la vida pende de un hilo tan filo que cualquier misil lo puede romper como por encanto. Este juego, no obstante, diferencia la carrera del combate reservando esta primera modalidad de juego para un único jugador y orientando el combate a su faceta multijugador; además, existe una tercera forma de jugar y no es otra sino una prueba de orientación en la que el corredor deberá encontrar la forma más rápida de alcanzar los puntos de destino que escoja el juego. Xtreme Machine muestra un despliegue de efectos 3D que dejará boquiabierto a más de un jugador, como las fuentes de luz coloreadas y brillos de todo tipo. Además, el terreno interactivo que muestra este juego te hará vibrar en todos y cada uno de los 16 mapas; podrás levantar trampas en las que caerán tus competidores o hacer que se balanceen los puentes. Por otra parte, se podrán destruir las edificaciones y otros objetos. En lo que al modo multijugador se refiere, 8 jugadores podrán correr y dispararse en red local o a través de Internet con 10 armas de diferente poder de destrucción. Si por alguna razón no existen 8 jugadores humanos, Xtreme Machine añadirá los que faltan y les dotará de tácticas y objetivos individualizados. Para aquellos que no disponen de acceso a Internet o a red local, el juego incluirá una opción por la que dos jugadores podrán jugar en la misma máquina.

El juego mostrará tres distintos modos de competición: carrera, combate y orientación.



Quake II: The Reckoning

Más para el mejor

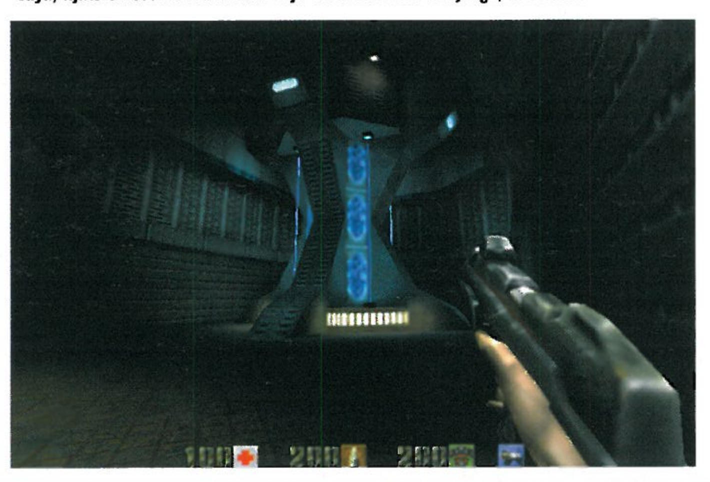
SI HAS TERMINADO LA OBRA maestra de ID, es probable que estés ansioso por conseguir unos cuantos niveles más que te permitan demostrar tu superioridad sobre los Stroggos. Bueno, pues acaba de ocurrir, estás de suerte, porque aunque en el momento de escribir este artículo no hay todavía visos de ningún nivel tipo duelo a muerte como es debido o una demo jugable como Dios manda; sin embargo, estamos a punto de que se nos presente las primeras misiones.
The Reckoning cumple ahora unos cuantos meses en desarrollo por parte de Xatrix (responsable de Redneck Rampage) y promete continuar con su estructura basada en misiones. Terminar la misión permite el acceso a los niveles tipo duelo a muerte, que permite una bombardeante acción con 32 jugadores en modo cooperativo. Sin embargo, son los nuevos monstruos y armas los que despiertan el mayor interés. Los Gekk, cazadores en manada, dan aparentemente preferencia a dejarse caer de las oscuras alturas y esperamos que cubran esa falta de enemigos rápidos de la que adolecía el juego original. Otros que merecen ser mencionados son los robots alienígenas de reparación (que parecen médicos bastante raros) y los enormes Symbiods. Tu arsenal estará también dotado de un acelerador de plasma, una trampa de energía que convierte enemigos en comida para tu consumo (lo que presumiblemente constituiría canibalismo si ocurriera en el escenario de un duelo a muerte) y un aparentemente alucinante fusil de partículas.



Una fantástica escena exterior con una fuerte sensación de aventura.

Xatrix ya está desarrollando un paquete de niveles para Quake II.

Vaya, fíjate en eso. Xatrix no nos deja ver demasiado del juego, la verdad.



F-16 Aggressor

Si has terminado la obra maestra de ID, es probable que estés ansioso por conseguir unos cuantos niveles más que te permitan demostrar tu superioridad sobre los Stroggos. Bueno, pues acaba de ocurrir, estás de suerte, porque aunque en el momento de escribir este artículo no hay todavía visos de ningún nivel tipo duelo a muerte como es debido o una demo jugable como Dios manda; sin embargo, estamos a punto de que se nos presente las primeras misiones.
The Reckoning cumple ahora unos cuantos meses en desarrollo por parte de Xatrix (responsable de Redneck Rampage) y promete continuar con su estructura basada en misiones.
Terminar la misión permite el acceso a los niveles tipo duelo a muerte, que permite una bombardeante acción con 32 jugadores en modo cooperativo.
Sin embargo, son los nuevos monstruos y armas los que despiertan el mayor interés. Los Gekk, cazadores en manada, dan aparentemente preferencia a dejarse caer de las oscuras alturas y esperamos que cubran esa falta de enemigos rápidos de la que adolecía el juego original.
Otros que merecen ser mencionados son los robots alienígenas de reparación (que parecen médicos bastante raros) y los enormes Symbiods. Tu arsenal estará también dotado de un acelerador de plasma, una trampa de energía que convierte enemigos en comida para tu consumo (lo que presumiblemente constituiría canibalismo si ocurriera en el escenario de un duelo a muerte) y un aparentemente alucinante fusil de partículas.

OK PC GAMER Recomendados Juegos que nos encantan y están en las tiendas



Quake II
Id Software
El mejor juego entre los juegos sigue siendo el número 1 en nuestra lista de mejores desarrollos. ¿Qué todavía no has jugado? ¿Pero qué estamos oyendo? Ahhhh, bueno, que sí que has jugado y que estás completamente enganchado... Lamentamos haberte entendido mal.



Grand Theft Auto
DMA
Su belleza te golpea los ojos y te deja la cabeza dando vueltas. Es "realista" en el más sobrecogedor e impresionante sentido de la palabra, y el esfuerzo que pones en el juego se te recompensa multiplicado por 10. Desde luego, no hay en absoluto armas, pero la verdad es que en este caso no se las echa de menos.



Total Annihilation
GT
Lo diremos de nuevo por si no nos has oído: este es el mejor juego de estrategia de la historia. Montones de unidades, mapas de ensueño y un comandante de lo más duro es lo que te propone Total Annihilation para disfrutar a lo grande. Y créenos cuando te decimos que fliparás, alucinarás.



Tomb Raider II
Eidos
Tiburones, arpones, lanchas rápidas, yetis, un sucio y genial dragón y una sensación de libertad sólo superada por Super Mario 64. La protagonista da volteretas, salta y su coleta se mueve de un modo encantador. Nos hemos tenido que flagelar con tiras de cuero mojado mientras salmodiábamos un "No es real, no Señor, no es real".



Flight Unlimited II
Eidos
Su belleza te golpea los ojos y te deja la cabeza dando vueltas. Es "realista" en el más sobrecogedor e impresionante sentido de la palabra, y el esfuerzo que pones en el juego se te recompensa multiplicado por 10. Desde luego, no hay en absoluto armas, pero la verdad es que en este caso no se las echa de menos.



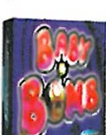
Curse Of Monkey Island
LucasArts
Una aventura verdaderamente genial y una adecuada tercera parte de la serie de Monkey. Ligeramente surrealista y nunca más inquietantemente extraña, los toques de humor, la ironía, la inteligencia y la enormidad del juego nos hicieron caer en la trampa atraídos por sus locos encantos.

catálogo NEWSOFT 98





¿Quién te ha dicho que las granjas son tranquilas? Pregúntaselo a Quack. Con él vivirás una trepidante aventura con peligros en progresión ascendente. Toda una serie de enemigos tratarán de convertirle en un suculento manjar, pero tu habilidad y destreza le ayudarán a liberar a la patita de las garras del diabólico zorro y superar los cuatro niveles sin ser "cocinado".
La aventura transcurre en cuatro grandes escenarios, con magníficos gráficos y alucinantes scrolls.



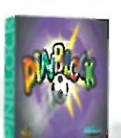
Por fin un juego de bombas realmente divertido.
Nuestro intrépido protagonista, Baby Bomb, se encontrará ante situaciones superalucinantes donde se las tendrá que ingeniar para escapar de sus enemigos. Ábrete camino, explosionando tus cartuchos de dinamita, pero adminístralos bien porque te puedes quedar indefenso en el momento más inoportuno. Deberás superar pantallas cada vez más arriesgadas para conseguir llegar al final donde te espera una sorpresa.



Pilota la nave más poderosa del universo.
Deberás estar preparado para sobrevivir a los ataques de todo tipo de naves enemigas, agujeros negros, campos de asteroides, etc.
Impresionantes gráficos 3D y scrolls de pantalla para las tres misiones de que se compone esta peligrosa aventura espacial.
Visitarás mundos desconocidos donde tu principal objetivo será seguir vivo.



¡Atención! Zona de peligro extremo. Los escuadrones de la muerte se han organizado para destruir todo lo que se cruce a su paso: ciudades, poblados y bosques, nada está seguro ahora. Tú serás el único que puede remediarlo. Eres el guerrillero mejor preparado para las situaciones más extremas. Pero no te confíes demasiado porque tus enemigos son poderosos y te esperarán armados hasta los dientes. Pon a prueba tu habilidad, supera situaciones de máximo riesgo y las emboscadas más violentas que puedas imaginar. Suerte, la vas a necesitar.



¿Creías que lo habías visto todo en juegos superdivertidos?
Aquí tienes el rompe bloques que te enganchará desde el primer momento.
Compruébalo por ti mismo y disfruta.
La diversión nivel a nivel, la calidad gráfica de sus excelentes pantallas, la variedad de escenarios y su extraordinaria jugabilidad.




El juego de asteroides y naves definitivo.
Una lluvia infinita de asteroides de todas clases pondrán a prueba tu habilidad. Además te las tendrás que ver con los enemigos más mortíferos del espacio, minas, naves enemigas, explosiones...
Consigue la máxima puntuación y recoge todos los bonus que puedas: armas más poderosas, multiplicadores...
Trepidante juego de acción en el que un solo segundo de distracción supondrá tu muerte.

...seis primeros juegos del 98 en versión completa, ...os para jugar desde el CD-Rom.
...ión, plataformas, guerras espaciales, shoot up. Diversión garantizada.
...uye: QUACK, BABY BOMB, MAX FORCE, EXTREME WARRIOR, ...BLOCK y SPACE CRASH.














Más de 300 alucinantes juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-Rom, sin necesidad de disco duro. Además, El CD-Rom de los Juegos Max98 contiene el Navegador de los Juegos; un menú de gráficos interactivos, que clasifica de manera intuitiva, los juegos por temas: Acción, Naves, Pinball, Tetris, Plataformas, Artes Marciales, etc.













REGALO
El CD-Rom de los juegos de Tetris, incluido dentro de este CD-Rom

Los mejores juegos shareware de fútbol del mundo, en un CD-Rom. Diferentes simuladores, infinidad de equipos, plantillas, estadios, faltas, corners, penaltis, etc.
El mejor regalo para LOS AMANTES DEL FUTBOL.








Disponible en quioscos, grandes superficies, las mejores tiendas de informática y en el teléfono:

902 414 414

www.newsoft.es
www.tiendavirtual.com








Todos los mejores juegos 3D del mundo, listos para jugar desde el CD-Rom sin necesidad de disco duro.
Y también, más de 5.000 nuevos niveles para los juegos completos DOOM, DOOM II, DESCENT, DESCENT II, DUKE NUKEN 3-D, HERETIC, HEXEN, REDNECK RAMPAGE, RISE OF THE TRIAD y QUAKE. ¡Qué nunca acabe la acción!






Interstate '76 Nitro Pack

Explosivo

Llegan nuevas misiones para uno de los juegos más originales del año pasado. Y lo mejor de todo es que no necesitarás el juego original: Nitro Pack es un juego en sí mismo, no un paquete de misiones.

EL FUNCIONAMIENTO básico del juego se mantiene, siendo de nuevo nuestra función la de completar una serie de misiones en las que deberemos seguir las instrucciones que se nos den para ayudar a diversas personas y hacer que nuestros enemigos no sólo muerdan el polvo, sino que además lo mastiquen y se lo traguen.

Para ello contamos con una serie de vehículos que podemos configurar a nuestro gusto, incluyendo amortiguadores, neumáticos, motor, blindajes y, por supuesto, armamento. Una de las novedades en esta versión es que tenemos cuatro personajes entre los que escoger. Por un lado están los autovigilantes, gente que se dedica a patrullar por las carreteras y a evitar que se produzcan atracos y robos. Respecto al otro bando, son mercenarios que viven de robar, asesinar y demás actividades similares.

El manejo del coche es de lo más sencillo. Tenemos a nuestra disposición un radar donde podremos detectar a los enemigos antes de que aparezcan, una pantalla donde controlamos el estado del armamento y otra donde se indica el nivel de daños de los sistemas de nuestro vehículo.

Hay 20 nuevas misiones para un jugador y 30 mapas nuevos en modo multijugador. Es en este modo en el que más novedades se han introducido. Por ejemplo, hay nuevos tipos de juego, como capturar la bandera y carreras. El ordenador que hace de servidor tiene más opciones; ahora puede fijar el armamento permitido o el tiempo de juego, entre otras cosas. También se ha introducido una protección contra los jugadores que trucaban los archivos de los coches para que resultasen invencibles (a partir de ahora, despedíos de llevar un Seiscientos que pueda llevarse por delante a un tanque).

También se han introducido vehículos nuevos, algunos muy curiosos como ambulancias, limusinas o camiones ambulantes de helados. El inventario de armamento también se ha visto incrementado con armas nuevas de varios tipos, como misiles, morteros químicos o lanzallamas. Además de las misiones normales con los personajes de Interstate '76, hay otro modo de juego llamado Melee que es similar al juego en red, en el que no tendremos más objetivos que destruir a tantos coches como podamos. Sin duda la modificación más llamativa de Interstate '76 Nitro Pack es el soporte de aceleradoras gráficas compatibles con Direct3D y la optimización para tarjetas 3Dfx, Rendition y Power VR.

La calidad de los gráficos se mejora sensiblemente con estas, además de su velocidad y fluidez. Se han mejorado las texturas del cielo, del horizonte y del terreno para ofrecer un mayor realismo, y también se ha trabajado en el motor gráfico para incrementar la velocidad a la que se reproduce el juego, de forma que incluso en ordenadores sin aceleración gráfica 3D se obtenga un rendimiento más que aceptable.

Y el hecho de no necesitar Interstate '76 para funcionar es todo un detalle por parte de Activision. Esperemos que lo lancen pronto en nuestro país.

"Con este pack de misiones podemos convertirnos en cualquiera de los cuatro personajes, buenos y malos"



• CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO • CONCURSO •

Virgin sortea entre los lectores de OK PC Gamer 10 camisetas y 10 juegos Sabre Ace

Para participar en el sorteo sólo tenéis que enviar el cupón adjunto a la siguiente dirección antes del 15 de Mayo de 1998. La lista con los ganadores se publicará en el número 18 de OK PC Gamer. No se admite más de un cupón por participante, y se puede enviar también por fax o e-mail.





Enviar a:
OK PC Gamer
Pl. República del Ecuador nº 2, 1º B
28016 Madrid
Fax: (91) 457 98 36 • E-mail: okpcg@lar.es



Concurso Virgin - OK PC Gamer

Nombre: ______________________

Dirección: ______________________

Localidad: ____________ Población: ____________

Provincia: ____________ C.P.: ______

Teléfono: ________ Edad: ____ Tipo de PC: ____________

Profesión: ____________ D.N.I. ________

Si deseas recibir publicidad de los productos de Virgin firma a continuación

Firma:

Atracción de Fábula

Olvídate de orcos y de cotas de malla, porque Square le ha dado un fuerte empujón al rol y lo ha colocado de lleno en el próximo milenio.

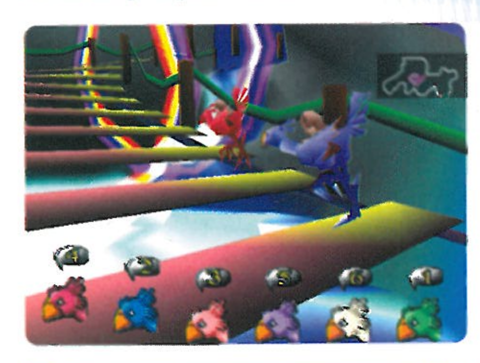
COSTA MESA, LOS ANGELES, no es el primer sitio que a uno se le vendría a la mente para imaginar la Segunda Venida, pero lo cierto es que algo grande, de carácter mesiánico, se está gestando en las oficinas de Squaresoft de esta ciudad. En ellas se están dando los últimos toques a la versión de PC de Final Fantasy VII, y una vez que llegue nada volverá a ser lo mismo.

Si a estas alturas no has oído hablar de Final Fantasy VII lo más probable es que hayas pasado la mayor parte del año pasado encerrado en una cueva. Si por el contrario has oído hablar de él, lo habrás hecho unido a estas otras palabras "Sony" y "PlayStation", ya que este juego tiene en su haber el honor de haber sido el juego de Sony más vendido de todos los tiempos, habiendo alcanzado la nada despreciable cantidad de 3,2 millones de copias. Esta cantidad es aún mayor si tenemos en cuenta que, como su propio nombre indica, nos encontramos ante una séptima parte, cuyas anteriores entregas jamás llegaron a Europa. Pero cálmate, conten tu repulsión natural ante un título que ha surgido de la consola, y ten paciencia, porque lo cierto es que FFVII es un juego atípico en este soporte. Es una aventura enorme, con una historia absorbente, que utiliza un sistema de combate muy intuitivo en el que la acción frenética se une a poderosos conjuros repletos de efectos pirotécnicos. Nos encontramos ante un título prodigioso que no sólo ha revitalizado el género del rol, sino que además ha hecho ganar una gran cantidad de dinero a sus creadores.



Este es el juego que más gusta en el mundo entero. Explora, lucha y queda deslumbrado ante la belleza de sus escenarios.

"Se podría clasificar a este juego como una aventura de fantasía-ficción japonesa, con una visión propia de un relato de Julio Verne"



Simplemente mítico

¿Qué quiénes son estos? Squaresoft. Lo más probable es que no hayas oído hablar de ellos en tu vida, pero créenos cuando te decimos que esta compañía japonesa es en Japón a las consolas lo que Id a en Norteamérica a los PC. Su delegación en Norteamérica (encargada del desarrollo, el marketing y publicación de los juegos de Square en este país) será la responsable de la conversión de este juego al PC (del cual Eidos Interactive anunció el pasado 3 de diciembre que habían adquirido los derechos para publicarlo). Esta tarea no es nada sencilla, ya que el original fue creado únicamente para PlayStation, sin contemplarse en ningún momento la posibilidad de una posible adaptación. De hecho, si tenemos en cuenta que el proceso de recodificación empezó hace ya un año, y que ese fue el mismo tiempo que llevó hacer el juego original (en el cual intervino un equipo de más de 100 personas), coincidirás con nosotros en que la versión de PC les está costando mucho más que el propio original. Afortunadamente para ellos cuentan con la ayuda de uno de los integrantes del equipo original. FFVII es un juego grande, de proporciones inmensas, que en la consola ocupó la nada desdeñable cantidad de 3 CD, y que muy probablemente lleve cuatro en su versión de PC. Contiene alrededor de 60 minutos de escenas de vídeo, que lejos de estar incluidos como detalle decorativo, están completamente integrados en la historia, dentro del juego.

Una realidad estremecedora

¿Pero cómo ha podido FFVII calar tan hondo en las distintas culturas de nuestro planeta? Sí, es inmenso y tiene una gran calidad, pero eso no explica cómo lo que esencialmente es un juego de rol se ha convertido en un auténtico fenómeno social de proporciones no vistas hasta la fecha. Podría tener su explicación en una posible evolución en los gustos de los jugadores. A fin de cuentas, es normal que gente que dedica tanto tiempo y esfuerzo a una actividad que la mayor parte de la sociedad sigue considerando un hobby, demande cada vez más una mayor compensación a su tiempo como justificación a ella. Sin duda alguna, una de las mejores maneras de lograr esto es mediante la creación de



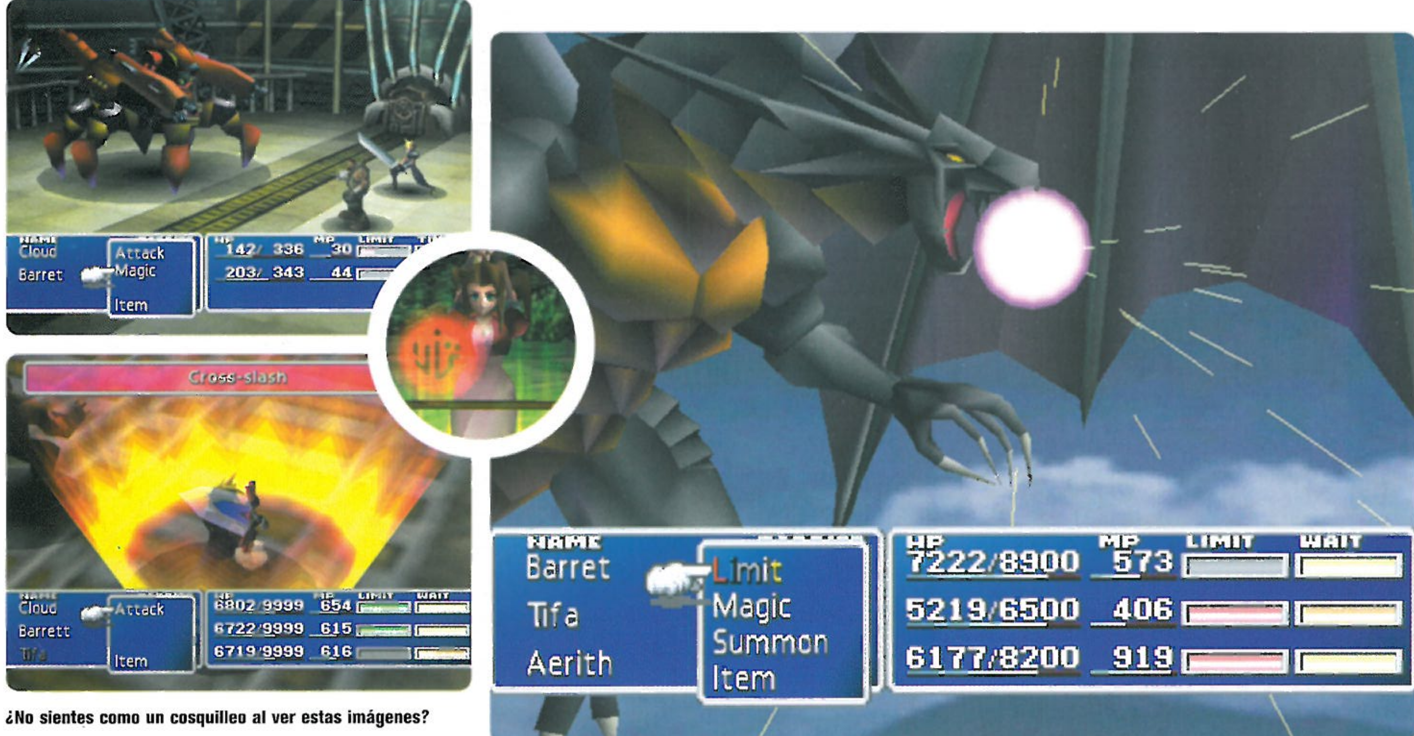
Continuidad engañosa

Aunque Final Fantasy VII sea la séptima entrega de la serie, lo cierto es que no tiene ningún lazo con ninguna entrega anterior. De hecho, ningún título de la serie Final Fantasy está relacionado con otro, ya que ni están ambientados en el mismo mundo ni repiten personaje alguno.

Square hace esto conscientemente para mantener la serie fresca y original.

Pese a esto, lo cierto es que hay algunos elementos comunes en todos los juegos, como los Chocobos o la inclusión en todos de un piloto que siempre se llama Cid.

Por todo lo demás, y dejando al margen la estructura del juego, cada juego es diferente del anterior. Final Fantasy VII es el más avanzado de todos, ya que no sólo es el último, sino que además es el primero que sale para PlayStation, habiendo salido todo los demás para NES o SNES.



¿No sientes como un cosquilleo al ver estas imágenes?

una historia con substancia en la que los protagonistas estén perfectamente caracterizados. De hecho, Randy Fujimoto, vicepresidente de Desarrollo de Productos de Squaresoft, afirma que este punto es una de las razones del éxito de FFVII: "Sí, estoy convencido de que la mayor parte de los jugadores actuales desean involucrarse más profundamente con los juegos a los que juegan. Por eso, para satisfacer esas necesidades, debemos desarrollar a todos los personajes lo mejor posible".

Desde luego, viendo los personajes de FFVII, podemos asegurar que lo han hecho. Tu alter ego en el juego es Cloud Strife, un punk con una espada de tamaño descomunal, pero no será el único personaje que controlarás. También encarnarás a Tifa Lockhar (antigua propietaria de un bar, transformada en una luchadora de la libertad), a Aeris Gainsborough (una enigmática lanzadora de hechizos), a Garret Wallace (el hermano gemelo de M.A.) y a otros muchos personajes. Fundamentalmente son dos los elementos en los que se basa Square para introducirte en la piel de los personajes. Uno es la historia de fondo, centrada en torno a un gran peligro ecológico para el planeta, mientras que el otro son las relaciones que mantienen entre sí los personajes, siendo la más importante de todas el triángulo amoroso que se crea entre Cloud, Aeris y Tifa. Como puedes comprobar, FFVII plantea situaciones bastante alejadas de las que normalmente encontramos en los juegos. "Bueno, no se puede negar que está dirigido a una audiencia un poco más madura de lo habitual", admite Son Ton, Ingeniero de Squaresoft. Faltaría más. El juego está repleto de referencias al sexo, pero siempre con un tratamiento muy respetuoso. Pero si bien es cierto que el contenido sexual del juego no ha levantado ninguna polémica, no se puede decir lo mismo del personaje de Garret. Se ha llegado a acusar a Squaresoft de llevar a cabo una política discriminatoria con él, ya que en la versión americana este personaje tiene el mismo acento que un habitante de color del Bronx. Esto, unido al anteriormente resaltado parecido con Mr T (M.A., del Equipo A) ha hecho que se acuse a Squaresoft de estigmatizar a este personaje achacándole un estereotipo negativo."

Desde nuestro punto de vista, y sin querer entrar en esta discusión bizantina, creemos sinceramente que esta acusación una soberana estupidez. Garret Wallace no sólo es el líder de Avalancha, el único grupo armado que planta resistencia a los despiadados Shinra, sino que además lograr sacar tiempo para educar él solo a su hija. En lo referente a su parecido con M.A., no creemos que los diseñadores lo hicieran adrede. A fin de cuentas eran (y suponemos que seguirán siendo) japoneses, y no creemos que "El Equipo A" sea una serie que haya arrasado en el País del Sol Naciente.

Además, si Garret fuera la replica virtual de uno de los archienemigos del general Decker, lo más probable sería que fuese fiel al espíritu de la serie de Glen A. Larson, por lo que sus disparos no

Esperando al hermano pequeño

En la agenda de Squaresoft por dominar al mundo entero con la serie Final Fantasy, el próximo paso que adoptarán será la distribución en Europa de Final Fantasy V, el único de la serie que apareció en SNES. Pero tranquilo, que para evitar que nadie se pueda salvar del hermano pequeño de FFVII con la excusa de que no tiene consola, también harán una versión para PC.

Pero, ¿por qué van a adaptar Final Fantasy V en vez del VI? "Tiene una historia mejor", responde Randy Fujimoto. Desgraciadamente, los gráficos serán los mismos que los de la versión de consola. Squaresoft comenzará a trabajar en este proyecto en cuanto terminen la versión para PC de FFVII.

Otros proyectos que se están barajando en la actualidad acerca de esta serie es la posibilidad de realizar una película, escribiendo Square el guión. Sería una historia completamente nueva en la que aparecerían algunos de los personajes de FFVII.



Y Caperucita dijo: "Abuelita, abuelita. ¡Qué arma más grande tienes!

La galería de los famosos

Cloud Strife, el protagonista de Final Fantasy VII, es un joven rubio de aspecto distante, ojos azules, en perfecta forma física y con una espada de tamaño desproporcionado. Aunque sabemos que las comparaciones son odiosas, a continuación te ofrecemos una lista con los personajes de juegos más famosos del último año, para que veas lo mal que lo pasarían en el lugar de Cloud.

GUYBRUSH THREEPWOOD
El héroe de Monkey Island. Totalmente inútil en una charla normal. Pese a todo, es el personaje idóneo para "debatir" sable en mano con un neanderthal, ganándose el aplauso de todos los que le contemplan.

DUKE NUKEM
El macho entre los machos, no tendría ninguna dificultad para acabar con la mayor parte de los enemigos del juego. No obstante, su soez vocabulario haría que el resto de los personajes del grupo lo echasen a patadas, tenga o no tenga la escopeta.

TUROK
Nuestro cazador de dinosaurios favorito no pega ni con cola en este juego, ya que sería capaz de avalanzarse directamente sobre el jefe final en el primer CD, acabándose el juego el sólito, nada más empezar.

ABE
En su mundo, Abe es un alienígena encantador, bastante amable y atento, pero fuera de él es un individuo de aspecto aterrador, que nada más poner el pie en el mundo de Cloud, acabaría viviseccionado en un laboratorio médico.

Y en una aparición estelar, salido de la N64 el único...
JAMES BOND
La gran estrella realizaría algunos disparos, acabando con algunos villanos, seduciría todas las integrantes del grupo, y se marcharía dejándolas con tres palmos de narices.











> **"FFVII es un juego atípico en este soporte; es una aventura enorme, con una historia absorbente, que utiliza un sistema de combate muy intuitivo en el que la acción frenética se une a poderosos conjuros repletos de efectos pirotécnicos"**

acertarían a ninguno de sus rivales, limitándose a causar numerosas explosiones, en las que estos saldrían volando por los aires, aterrizando después en el suelo aturdidos, pero sin un rasguño.

Una estética muy atrayente

Otro punto en el que sin duda alguna ha contribuido positivamente al éxito de FFVII son sus gráficos, muy en la línea del Anime. Esto no es de extrañar teniendo en cuenta que Japón es la cuna de origen del Anime, y que en los dos últimos años éste genero cinematográfico ha ido ganado cada vez más adeptos en Europa.
Además, los personajes han adquirido un cierto "toque" occidental que contrarresta sus rasgos más orientales. Tanto es así que se podría clasificar a este juego como una aventura de fantasía-ficción japonesa, con una visión propia de un relato de Julio Verne.
Muchos de los juegos más imaginativos realizados por nuestros primos japoneses son incapaces de afrontar el salto cultural, y al llegar a Europa sufren un lanzamiento marginal (en el mejor de los casos) o pasan inadvertidos, desapareciendo rápidamente. Buena prueba de ello son los juegos de Goemon, el Ninja Místico o el Mischief Makers de N64. ¿Es pues el cruce cultural de FFVII el resultado de una decisión consciente de Square o por el contrario ha sido algo fortuito?
Una vez más nos habla Randy Fujimoto: "Cada nueva entrega de Final Fantasy ha vendido un poco más que la anterior, por lo que supongo que el cruce cultural es una tendencia que hemos ido desarrollando un poco más con cada título. Además, hay que tener en cuenta que un buen número de fenómenos culturales de aquí (Japón) tienen su origen en Europa y América, y viceversa."



¿Qué es eso? ¿Robin en su motocicleta? No es Cloud, dando espadazos a diestro y siniestro.

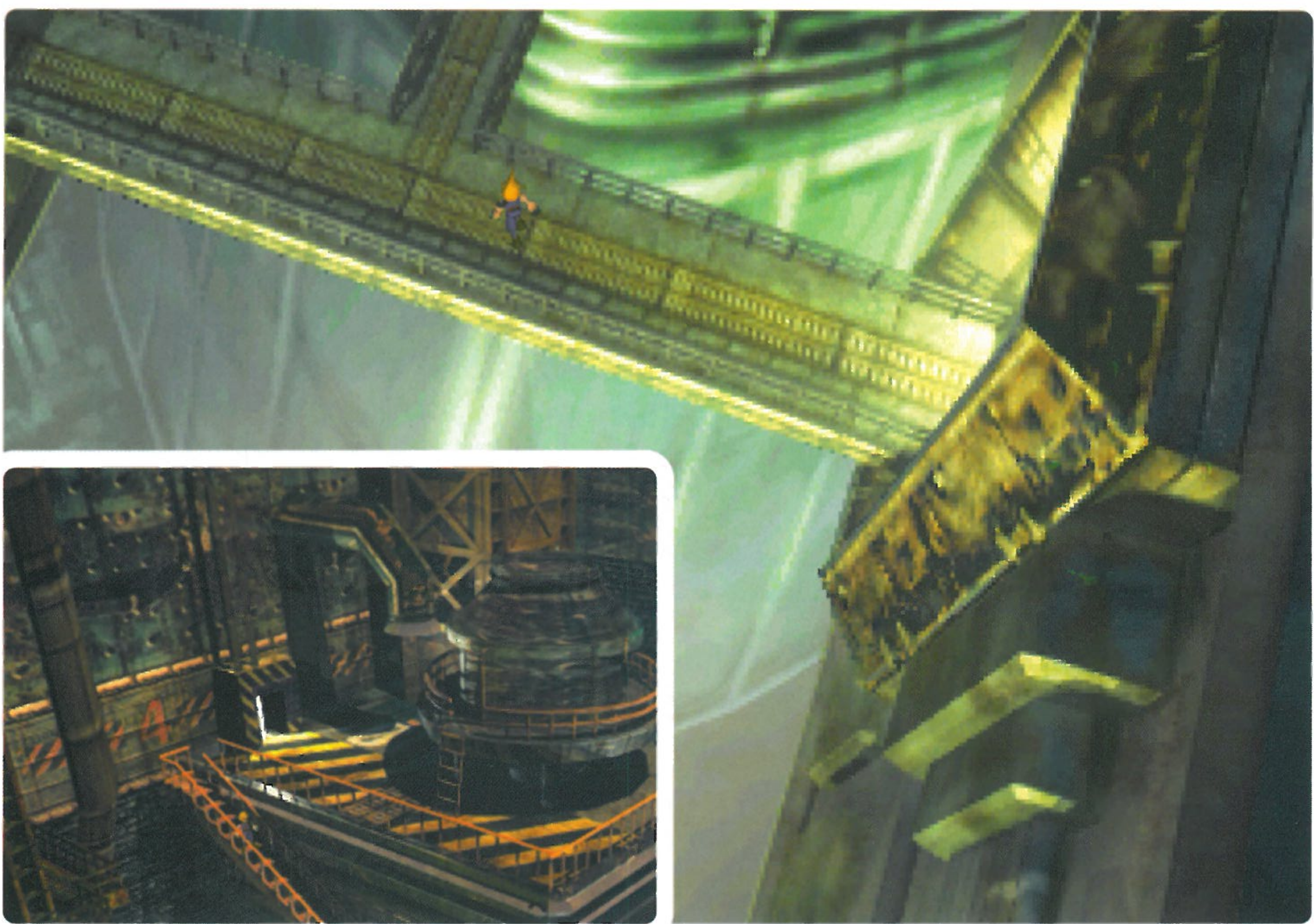
Mejor aspecto que nunca

En el más puro estilo de las conversiones de juegos de un soporte a otro, no habrá ninguna diferencia en términos de mecánica de juego o argumento entre las versiones de PlayStation y PC. No obstante, antes de que empecéis a quejaros de la falta de esfuerzo e imaginación de los diseñadores, os diremos que este juego es perfecto. Para que os podáis hacer una idea de su calidad, tenéis que saber que es uno de los tres únicos juegos que ha logrado alcanzar un 10 sobre 10 en la prestigiosa revista inglesa PlayStation Magazine. Es normal, pues, que no haya que cambiar nada. No obstante, por si eso no logra convencerte, tranquilízate: la versión de PC será mejor, técnicamente hablando.
Para empezar, los gráficos serán mucho más coloridos y cuidados que en la PlayStation, ya que al ejecutarse en un PC no sólo aparecerán a una mayor resolución, sino que además serán



La cosa se pone interesante. Hermosas doncellas élficas y poderosos hechizos.

mucho más rápidos y fluidos. Además, Squaresoft ha aprovechado al máximo las posibilidades del PC y ha introducido un mayor número de detalles en los escenarios, junto alguna que otras transparencias y texturas nuevas, en un esfuerzo por maximizar al máximo las ya de por sí enormes posibilidades de este juego (de ahí que también hayan aumentado las posibilidades de guardar las partidas). Aunque se espera que la versión definitiva de FFVII en PC no necesitará una tarjeta aceleradora 3D para funcionar, esta será necesaria para poder disfrutar de ciertas texturas y efectos visuales.
Esperemos que estas palabras no sean un eufemismo para decirnos que será obligatoria la tarjeta. Lo que desde luego sí es cierto es que para poder jugar a este juego necesitas un ordenador rápido, un procesador a 166 MHz como mínimo.
Fujimoto y Son Ton nos han permitido ponerle las manos encima a sus ordenadores para que pudiéramos experimentar de primera mano la magia de este título. De esta manera pudimos



Contemplando pantallas, resulta difícil creer que el juego entero vaya a caber en cuatro diminutos CD-ROM. Y es que no hay nadie como los japoneses para reducir las cosas.

"La verdad es que a mí me costó 70 horas acabar el juego, y eso que lo conozco a fondo."
-Son Ton, Ingeniero Informático

Un mundo mágico

Lo más probable es que a estas alturas estés deseando conocer el argumento de Final Fantasy VII. De acuerdo. Todo empieza con Shinra Inc., una malvada corporación industrial que gobierna el mundo entero de una manera totalmente totalitaria y fascista. Su poder se cimenta en la extracción del Mako, una energía que hay en el interior del planeta, con la que pretenden dominar el universo entero. Tu alter ego en la historia es Cloud Strife, un ex-soldado de Shinra que en la actualidad actúa como mercenario libre en el grupo eco-terrorista Avalancha, que intenta salvar al planeta de los tejemanejes de Shinra. Tu tarea será la de ayudar a los integrantes de grupo a volar uno de los reactores de Mako de la ciudad de Midgard.
Así comienza el juego. Como es natural, según vayan pasando los CD-ROM la trama se irá complicando, apareciendo nuevos enemigos y aliados que dirigirán la historia hacia un final totalmente sorprendente.

jugar unos cuantos combates y a algunos de los subjuegos que FFVII incluye (o incluirá). Empezando por estos últimos, os tenemos que decir que jugamos a tres, y aunque cada uno de ellos se encontraba en una fase distinta de su proceso de elaboración, todos ellos mostraban un aspecto extraordinario.
Uno de ellos era una persecución en moto a gran velocidad por un complejo industrial, en el que teníamos que golpear a nuestros enemigos con una espada.
En otro corríamos en una competición de Chocobos, con vistas a llegar en primer lugar y que nuestro "Pollo Mutante" nos hiciese ganar el primer premio. Pero con mucha diferencia, fue el tercer y último subjuego el que más nos llamó la atención. Era una especie de Command & Conquer en el que teníamos que defender una montaña de la invasión de un ejército, estableciendo en puntos estratégicos soldados y máquinas de guerra.
Obviamente, este juego era una versión muy simplificada de un juego de estrategia, pero lo cierto es que funcionaba extraordinariamente bien, con un sistema parecido al piedra-papel-tijera (algunas eran especialmente efectivas contra otras).

El que un juego pueda tener integrados en su interior tres subjuegos tan variados como estos es una prueba del gran trabajo y del cuidado que se está poniendo en él.

Unos combates fantásticos

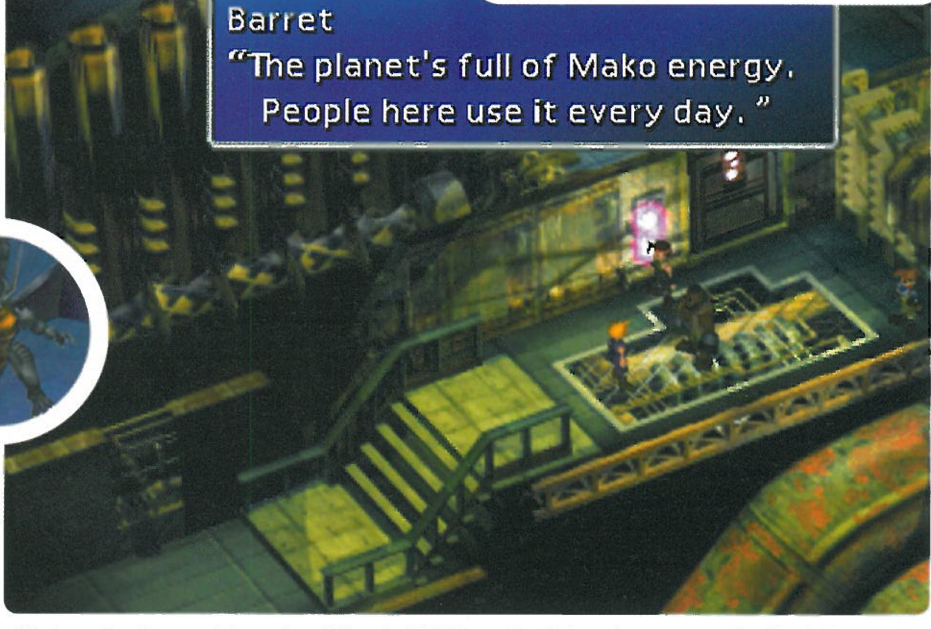
Pero lo que más nos llamó la atención fue el sistema de combate. Básicamente este es un sistema de combate por turnos, aderezado con toques de combate en tiempo real. No obstante, Squaresoft insiste en llamarlo Batalla en Tiempo Activo. Independientemente del nombre, lo cierto es que es un sistema mucho más fácil de jugar que de explicar. Pese a eso, vamos allá. En los combates, cada contendiente tiene una barra de tiempo. Cuando esta se llena puede atacar, teniendo que esperar tras eso a que se vuelva a llenar para lanzar otro ataque. Los ataques pueden ser tanto físicos como mágicos, siendo estos últimos mucho más espectaculares. Para que pudiésemos apreciar el combate en toda su gloria, Fujimoto nos permitió luchar contra cualquier enemigo, poniendo a nuestra disposición todos los enemigos del juego. Obviamente, animados ante esta perspectiva, nos fuimos a por el jefe final, Sepheirot, para lanzarle

Una breve historia de...

La serie Final Fantasy ha vendido entre todas sus entregas la nada desdeñable cantidad de 15 millones de copias . Esta es una cifra enorme, teniendo en cuenta que salvo la séptima entrega, el resto de la saga no se distribuyó a nivel mundial. Pero si bien es cierto que la serie era una completa desconocida en Europa, no se puede decir lo mismo en Estados Unidos, ya que allí ya se conocían un par de títulos, aunque mucho después de su salida en Japón, y con diferente nombre.
Así, por ejemplo, Final Fantasy IV pasó a llamarse Final Fantasy II, mientras que Final Fantasy VI se convirtió en Final Fantasy III.







Si esta gente echara un vistazo a las oficinas de OK PC Gamer tras la hora de comer, se enterarían de lo que es un auténtico problema ecológico de recogida de residuos.

el hechizo más poderoso de todo el juego: "Los caballeros de la Mesa" (del cual el nombre os dará alguna idea de lo que hace.) Preguntando a Fujimoto el motivo de este sistema de combate, respondió lo siguiente: "Para este juego queríamos auténticas luchas épicas y grandes escenas de batallas, ya que en sus entregas anteriores los combates eran bastante tediosos."
Pues bien, a fe nuestra que lo han conseguido. No vamos a estropearos ninguna sorpresa explicando los efectos del hechizo anterior ni la apariencia de Sepheirot (inspira bastante miedo, eso sí), pero lo que sí os podemos asegurar es que los efectos son rápidos y sumamente entretenidos.
El sistema de combate ofrece todo tipo de posibilidades a los jugadores, ya que si bien al principio sólo tienes la opción de atacar, luego se va diversificando, permitiéndote un mayor número de opciones. Además, la inclusión de la barra de tiempo como indicador del ataque te permite planear un poco la estrategia a seguir contra tus oponentes. Aunque muchos enfrentamientos tienen lugar en zonas fijas del juego (los jefes sobre todo), FFVII tiene un buen número de encuentros aleatorios que te mantendrán en tensión constantemente, ya que no sabrás cuándo va a surgir un enemigo.

¿Y todo esto para?

Se espera que Final Fantasy VII saldrá para PC este mismo mes, según nos confirma Son Ton, "y no creemos que vaya a haber ningún retraso".
Sí, ese es el tipo de noticias que nos gusta oír. Pero a todo esto, aún nos queda por saber cuán grande será Final Fantasy VII. "Bueno", nos aclara Son Ton, "la verdad es que a mí me costó 70 horas acabar el juego, y eso que lo conozco a fondo."
Glup. Sí, la verdad es que es un juego muy grande, en el que no sólo tendrás que pelear contra un montón de criaturas distintas, sino que también tendrás que explorar todos los rincones del planeta realizando muchas minimisiones. A modo de ejemplo, en una de ellas, para conseguir el hechizo de "Los caballeros de la Mesa" anteriormente mencionado, tendrás que criar Chocobos, para ir creando ejemplares cada vez mejores, hasta llegar un momento en el que consigas un Chocobo Dorado con el que podrás ir a cualquier parte (incluso sobre el agua). Si no has jugado antes a Final Fantasy VII, entonces lo más probable es que necesites un mínimo de 150 horas para terminar el juego.
De momento eso es todo, pero antes de irnos, una última pregunta: ¿a qué dedican los chicos de Squaresoft su tiempo libre?
"Bueno, la verdad es que Warcraft en red es bastante popular por aquí, pero sin duda alguna al que más jugamos es Riven."
¿Quién lo habría dicho?



Ataca a esas extrañas luces rosas.

Starcraft



Blizzard vuelve a la carga. Mientras la competencia se pregunta qué demonios tiene esta gente que todo lo que toca lo convierte en éxito, ellos presentan por fin el esperadísimo Starcraft. Si alguien dudaba que la espera mereciera la pena, tras leer nuestro artículo dejará de hacerlo. Starcraft es, hoy por hoy, insuperable.

Fabricante	Blizzard
Distribuidor	CUC
Dirección	Av. Burgos 9, 1º oficina 2, 28036 Madrid
Teléfono	(91) 383 26 23
Precio	5.995 Pta.
Sistema mínimo	P90, 16Mb RAM, tarjeta SuperVGA
Sistema recomendado	P150, 32 Mb RAM
Soporte de sonido	Compatible DirectSound

DESPUÉS DE TANTAS REVISTAS, tantos artículos y tantos y tantos juegos, aquí, en OK PC Gamer, todavía nos preguntamos a veces dónde está el secreto del éxito desorbitado de algunos juegos, cuál es esa pequeña característica que convierte a un buen desarrollo en un clásico. En el mundo del cine, de la música o de la literatura se han escrito páginas y páginas sobre ese tema sin llegar a ningún acuerdo. En el mundo de los ordenadores podríamos pasarnos horas enumerando requisitos técnicos, cualidades gráficas necesarias y pronunciando palabras tan largas como "jugabilidad" y "reutilizabilidad", pero al final tampoco sacaríamos nada en claro. Probablemente no podamos definir el secreto del éxito, pero seguro que no nos quedamos muy lejos si decimos que un juego genial es aquel que hace que te levantes del ordenador con una sensación de cosquillas en el estómago (de acuerdo, el hambre también encaja con esa definición, pero ya nos entendéis). Pues bien, sea cual sea la definición de éxito que usemos Starcraft encajará dentro de ella como una mano dentro de un guante.

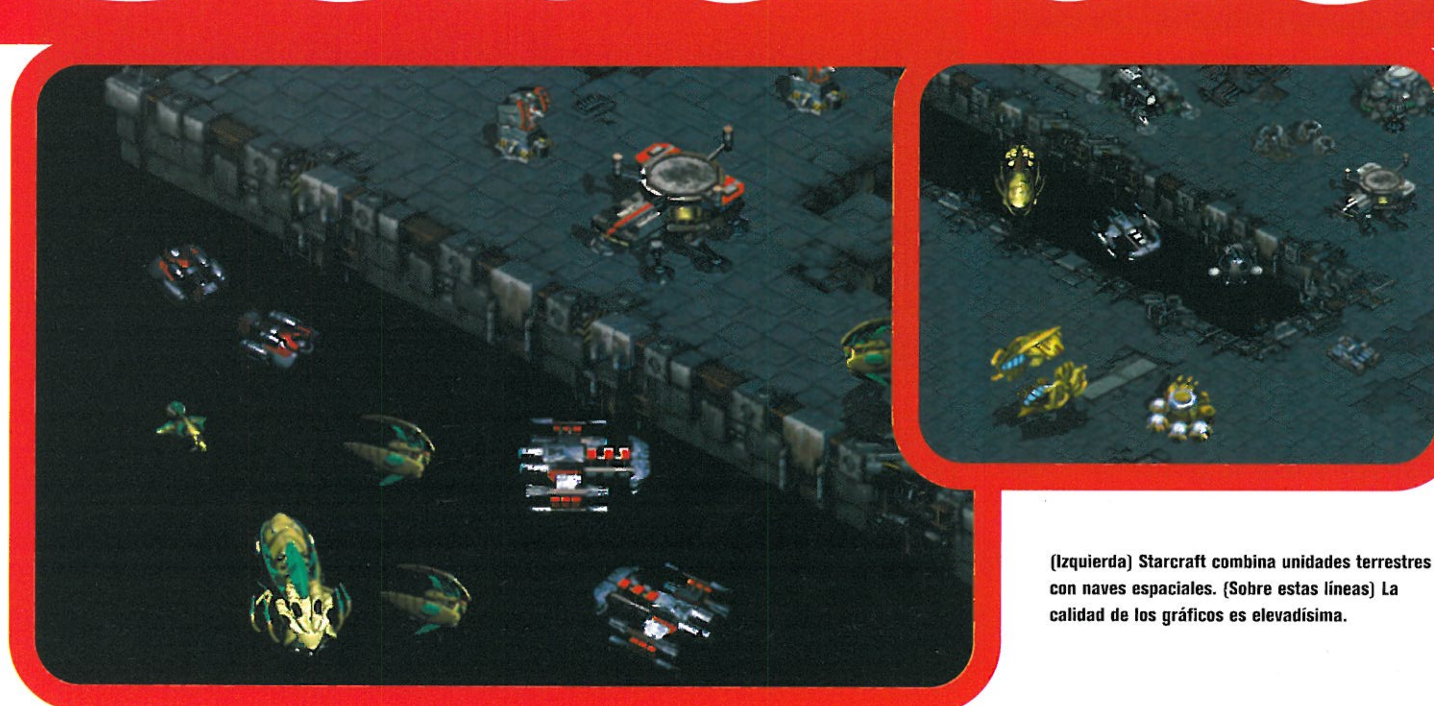
Starcraft es, estrictamente hablando, un juego de estrategia en tiempo real y, dentro de su género, es probablemente uno de los mejores que hayamos tenido ocasión de probar. Tal y como veremos posee todos los elementos característicos de este tipo de juegos y en todos ellos atesora una calidad soberbia, pero si hay algo que hace de Starcraft un juego diferente es su selección de razas.

Ábrete de orejas...

Porque nunca antes habías oído un juego como éste. Habitualmente la música en los juegos de estrategia suele ser una cadencia machacona que pretende inspirar emociones y lo único que consigue es aburrir. Si hemos de ser sinceros, confiábamos en que los chicos de Blizzard no cometieran un error similar, pero lo que no nos esperábamos son unas composiciones diferentes para cada bando de tal calidad que en vez de apagarlas al comenzar el juego, que es lo que hacemos la mayoría cuando nos ponemos a jugar en serio, nos apresuramos a subir el volumen para disfrutar aun más de la partida. Pero si la banda sonora es fenomenal otro tanto se puede decir de los distintos efectos de sonido que nos encontraremos durante el juego. No nos referimos sólo a los efectos asociados a explosiones, disparos y demás sucesos, pues en un proyecto de la envergadura de Starcraft esos detalles se dan por supuestos, sino que hablamos de las voces de las unidades. En Starcraft cada unidad posee entre tres y seis mensajes distintos, lo que garantiza que tardarás mucho en aburrirte de oírlos. Además, ahondando en la cualidad principal del juego que es la gran diferencia entre las tres razas, no tienen nada que ver los sonidos de un bando con los del otro. Si no lo creéis, jugad un par de partidas con los Zerg y comprobareis que sus voces no tienen nada que envidiar a las de los Aliens de Ridley Scott.

"Starcraft es, dentro su género, uno de los mejores juegos que hayamos tenido ocasión de probar"

Soberbio



(Izquierda) Starcraft combina unidades terrestres con naves espaciales. (Sobre estas líneas) La calidad de los gráficos es elevadísima.



(Arriba) Las naves Protoss no tienen ningún problema en cruzar esta extensión de agua. (Derecha) Defender el templo contra el ataque de los Zerg puede ser más difícil de lo que parece.

En Starcraft podremos elegir entre tres (sí, has leído bien, tres) razas completamente distintas entre sí. Hasta que punto son diferentes los tres bandos es algo que no comprenderás del todo hasta que no juegues por ti mismo, pero te adelantamos que la diferencia entre unidades y edificios es tan grande que cada raza requiere una estrategia particular, convirtiendo a Starcraft casi en tres juegos distintos. Llegados a este punto quizá lo mejor sea que hablemos un poco de las tres razas que componen este juego.

La historia de los humanos en Starcraft es una historia de enfrentamientos y conquistas. Las colonias humanas tienen como origen un pequeño grupo de humanos exiliados de la Tierra por crímenes hace largo tiempo olvidados. En su lucha por la supervivencia han ido ocupando y saqueando planeta tras planeta del borde galáctico. Su búsqueda de recursos y tecnología los han llevado en más de una ocasión a luchar entre ellos mismos, provocando pequeñas guerras entre colonias que se extinguían poco después de empezar. El verdadero problema comenzó cuando los humanos llevaron una de estas escaramuzas hasta las colonias de sus vecinos, los Protoss. Una vez que los humanos comenzaron a ocupar sus planetas la guerra era ya inevitable. Pese a la superioridad tecnológica de los Protoss, la tenacidad y, sobre todo, la movilidad de los humanos harán que el combate no esté ni mucho menos decidido.

La raza de los Terranos es lo más similar que te vas a encontrar en Starcraft a un juego de estrategia tradicional, pues como es habitual en estos casos necesitará construir un cuartel general para producir unidades, barracas para los soldados, etc. Sin embargo hay una salvedad muy importante: los Terranos no tienen un mundo único al que llama su hogar y por tanto

Starcraft alrededor del mundo

Por fin se han acabado esas eternas discusiones en las que te enzarzabas con tus amigos sobre quién de vosotros era el mejor estratega. El sistema de Starcraft para jugar en Internet a través del servidor de Blizzard Battle.net (el mismo que se usa para jugar a Diablo) permite, entre otras muchas posibilidades, llevar una clasificación mundial de jugadores de Starcraft. Así, podrás elegir entre jugar simplemente por diversión o jugar partidas de clasificación. En estas últimas las victorias valdrán valiosísimos puntos que luego se reflejarán en una tabla con todos los jugadores dados de alta en Battle.net.

Todo este sistema se puede mantener porque el trabajo que han hecho en Blizzard con el acceso a Internet de Starcraft es soberbio. Además de aprovechar al máximo las muchas veces lentísimas velocidades de Internet, consiguiendo partidas sin saltos desde virtualmente cualquier parte del mundo, Starcraft es especialmente resistente a los fallos de la Red de redes. Tanto es así que si, por ejemplo, creas una partida y por algún motivo te desconectas accidentalmente, el sistema en vez de "colgarse" pasa el control de la partida a otro de los jugadores conectados. Así que, ya sabéis: el trono mundial de Starcraft está libre; ¿algún voluntario para sentarse en él?


Los Zerg necesitan esa especie de baba alrededor de sus edificios.

"Es habitual llevarse una sorpresa al comprobar que Starcraft es un juego completamente 2D, pues la perfección de las unidades y edificios hace que al primer vistazo parezcan objetos 3D"





(Arriba) Esos cristales azules nos proporcionan los minerales necesarios para seguir desarrollando nuestro ejército. (Derecha) La capacidad de los edificios terranos de alzarse del suelo les permite incluso cruzar extensiones de agua.

han hecho de la movilidad su mayor arma; así, la práctica totalidad de los edificios de los humanos pueden volar, desplazándose a otro sitio cuando se avecinan problemas. Cuando los Terranos van avanzando en tecnología pueden crear pequeños laboratorios que se unen a sus edificios principales proporcionando servicios cruciales como camuflaje u observación, pero estos no son móviles. Para volver a usarlos hay que colocar de nuevo el edificio junto a ellos.

Como veremos enseguida, las otras razas sufren severas restricciones en los sitios en los que pueden edificar, lo que hace que la movilidad de los humanos tome aun más importancia.

La raza de los Protoss es muy anciana y es probablemente la más poderosa de toda la galaxia. Su inteligencia es enorme y además poseen grandes poderes psiónicos que les permiten tener en todo momento un enlace mental permanente entre ellos mismos y su mundo de origen. Con el entrenamiento adecuado una unidad de los Protoss puede usar estas habilidades psíquicas para desatar el caos en el campo de batalla. Un Templar, por ejemplo, puede crear mentalmente armas y escudos y un Scout puede detectar naves y unidades terrestres ocultas. Para canalizar su energía mental lo primero que tienen que hacer los Protoss al llegar a un planeta es construir un cristal Nexus, que les une a su mundo natal.

Un universo de colores

¿Nunca has tenido la sensación con ciertos juegos de que pese a representar terrenos distintos todos los mapas resultan muy parecidos? Esto se debe a que usan la misma paleta de colores, esto es, la misma selección de colores para dibujar todos los mapas, y claro, por muchos colores que tengas en la paleta, si intentas dibujar con ellos una selva y una montaña al final los dos mapas van a tener un aire familiar. Starcraft evita este problema con el sencillo método de usar una paleta distinta de colores para cada tipo de terreno. Así el número máximo de colores se respeta, pero las diferencias entre niveles son enormes. Como puedes comprobar en las imágenes la diferencia entre un escenario y otro en Starcraft va más allá de los diferentes objetos presentes; cuando se trata de una base espacial, los grises abundan y el metal se encuentra presente por todos lados; cuando es una jungla, en cambio, es un mar de verdes es el que nos inunda... y así podríamos seguir a través de terrenos volcánicos, montañosos, etc.

Por resumirlo en cinco palabras: una alegría para la vista.



(Arriba) Los escenarios están adornados con toda clase de objetos y detalles. (Derecha) Las criaturas energéticas se llaman Archon y son enemigos a tener muy en cuenta.

"Pese a la superioridad tecnológica de los Protoss, la tenacidad y, sobre todo, la movilidad de los humanos harán que el combate no esté ni mucho menos decidido"

A través de este cristal obtienen la energía necesaria para construir cualquier cosa y si por ejemplo quieren construir un edificio fuera de su zona de influencia, necesitan primero construir un Pylon para ampliarla. Ésta es probablemente la mayor debilidad de esta raza, ya que sus enemigos aprovechan al atacarles destruyendo primero estos generadores de energía, lo que suele acabar con todo el asentamiento de una vez. Los Protoss ni siquiera producen personas, pues lo que hacen es teleportarlas directamente desde su planeta natal a través del Nexus. Las unidades de Protoss son rápidas, ágiles, fuertes y poseen escudos recargables que les proporcionan una gran defensa. Otra habilidad de esta peculiar raza es la de que no necesitan tener un trabajador construyendo un edifico hasta acabarlo. El mismo robot puede comenzar cuatro edificios uno detrás de otro y luego irse a recolectar minerales mientras se construyen solos. El origen los Zerg es completamente desconocido, pero los científicos terranos, basándose en especímenes capturados especulan con la posibilidad de que sean criaturas creadas de forma artificial para ser una especie de armas genéticas.

Lo poco que se sabe de esta raza se ha obtenido de los escombros en que convierten cualquier zona por la que pasan. Gracias a esta información se sabe que los Zerg no usan ni necesitan ningún tipo de tecnología. De hecho su única motivación parece ser una insaciable crueldad y un ansia por la destrucción.

Los terrenos ocupados por los Zerg están recubiertos por una especie de baba, y se sabe que necesitan esta sustancia tanto para crear nuevas estructuras como para ampliar sus territorios. Los Zerg sólo pueden construir sobre esta baba. Aunque el periodo vital de muchas de sus unidades es corto, los Zerg pueden reproducirse con mortífera rapidez a base de crear larvas. Los edificios principales producen larvas continuamente, creando cantidades enormes de ellas. Luego, de la fusión de estas larvas nacen todo tipo de horrendas criaturas. En la raza Zerg los edificios también son criaturas vivas y se producen de la misma manera que los ejércitos. Las unidades Zerg pueden regenerar sus heridas; esto, unido a una velocidad endiablada y a la posibilidad de crear gran cantidad de unidades en un tiempo prácticamente nulo, los convierte en enemigos formidables. Otras habilidades de los Zerg incluyen la de enterrase bajo tierra, donde no pueden ser detectados y desde donde pueden atacar por sorpresa, y la de ciertas unidades como la Reina, que puede introducir huevos en unidades enemigas, que a continuación estallan creando más soldados Zerg. Verdaderamente terrorífico.

A la hora de jugar podremos elegir entre el modo individual y el modo multijugador.

En el primero tendremos a nuestra disposición tres campañas completas, una por cada raza. Cada una de estas campañas está formada por 10 niveles que forman una historia de gran solidez argumental. A esta solidez contribuyen en gran medida las numerosas secuencias animadas que se han introducido entre misión y misión, pues nos ayudan a avanzar en la historia general del juego.

Aunque las tres campañas son independientes, sus historias están bastante relacionadas. Dentro de cada campaña la dificultad irá creciendo según vamos completando misiones, pero hay que destacar que en todo momento



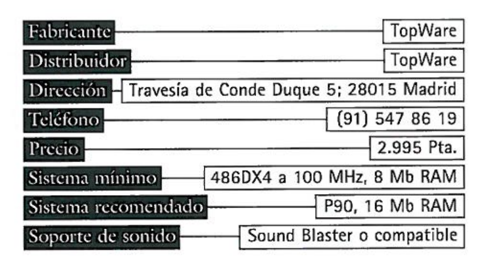
la inteligencia artificial del juego está a la altura de las circunstancias. Quizá el mayor problema que han tenido en Blizzard, motivo de los numerosos retrasos que ha sufrido Starcraft, haya sido conseguir un programa que jugase con razas tan distintas de manera inteligente y que, sin hacer trampas, consiguiese estar a la altura de los jugadores humanos. El objetivo se ha cumplido plenamente, pues el ordenador consigue que en todo momento cada raza se comporte de la manera más apropiada para sus unidades, diferenciando entre las razas de manera total. Por muy aficionado que seas a este tipo de juegos, podemos augurarte muchas horas de diversión (o de sufrimiento) delante de tu monitor intentando exterminar alienígenas. El modo multijugador es otro de lo grandes aciertos de Starcraft. En este mismo número explicamos en la sección Internet cuáles son los pasos necesarios para jugar a Starcraft vía Battle.net, pero podemos anticiparos que nunca había sido tan fácil jugar un juego de estrategia a través de la Red. Entre las muchísimas opciones que ofrece el juego multijugador, hay que destacar la gran variedad de modos de competición a los que podemos jugar. Capturar la bandera, Exterminio o Muerte súbita son sólo tres de los ocho tipos distintos de partidas que podemos entablar, y en todos ellos se han extremado los detalles para que ningún bando resulta favorecido. Como ejemplo de la cantidad de detalles que presenta la versión multijugador de Starcraft os podemos comentar que ahora las partidas en red pueden ser grabadas para ser continuadas en otra ocasión, o que en una alianza entre jugadores cualquier miembro de ella puede controlar directamente las unidades de sus aliados. Fuerte, ¿no? Cuando uno se sienta a jugar a Starcraft por primera vez es muy posible que entre tanta información nueva sus gráficos pasen un poco inadvertidos. En contra de lo que podría pensarse esto no es un defecto del juego sino una virtud, pues demuestra que el acabado gráfico se pone al servicio del juego y no al contrario, como sucede a menudo. De hecho, en cuanto has jugado un par de partidas empiezas a darte cuenta de lo magníficas que son las imágenes de Starcraft. En primer lugar es habitual llevarse una sorpresa al comprobar que Starcraft es un juego completamente 2D, pues la perfección de las unidades y edificios hace que al primer vistazo parezcan objetos 3D renderizados; sin embargo no se trata "nada más" que de dibujos de increíble calidad y una correctísima perspectiva isométrica. A este efecto contribuye la enorme cantidad de movimientos que presenta cada unidad, que consigue que se muevan con fluidez de un lugar a otro como pocas veces habíamos visto hasta ahora.
Además de los gráficos del juego propiamente dichos también hay que destacar las secuencias animadas que, como ya hemos mencionado anteriormente, se encuentran entre nivel y nivel de cada campaña. La calidad conseguida en alguna de estas no tiene nada que envidiar a los trabajos realizados para las más costosas películas de Hollywood. De hecho, en muchas ocasiones nos quedaremos con la sensación de haber visto una película de cine más que una animación hecha por ordenador. Nos gustaría poder decir que Starcraft es insuperable, pero eso sería una afirmación muy gratuita conociendo como conocemos el mercado de los juegos de ordenador y la forma en que se superan de un año para otro. En vez de esa afirmación tan arriesgada (más aun si hacemos caso de los rumores que hablan de un proyecto no demasiado lejano de Blizzard llamado Warcraft III), lo que sí podemos decir sin temor a equivocarnos es que Starcraft es, al día de hoy, el mejor juego de estrategia en tiempo real presente en el mercado. Y para tranquilidad de lo aficionados más aprensivos, aclararemos que parece que mantendrá esa posición durante bastante tiempo.

OK PC GAMER – VEREDICTO

El mejor juego de estrategia, digno heredero de Warcraft. Corre a la tienda antes de que se acaben las existencias y te quedes sin probar uno de los mejores desarrollos de todos los tiempos.



Blaster!



Fabricante	TopWare
Distribuidor	TopWare
Dirección	Travesía de Conde Duque 5; 28015 Madrid
Teléfono	(91) 547 86 19
Precio	2.995 Pta.
Sistema mínimo	486DX4 a 100 MHz, 8 Mb RAM
Sistema recomendado	P90, 16 Mb RAM
Soporte de sonido	Sound Blaster o compatible

TopWare lanza al mercado a un precio sin igual este arcade adictivo y con unos gráficos impresionantes, ni más ni menos que la segunda parte de Terra Cresta.



Un arcade clásico rejuvenecido

(Superior) En los niveles submarinos debemos proteger la superbomba (la nave de abajo) de los ataques enemigos. (Derecha) Al final de cada nivel tendremos que enfrentarnos con un miniboss.

Las explosiones de Blaster! son realmente espectaculares.

¿QUIÉN DICE QUE YA NO SE hacen juegos como los de antes? ¿Tú? Pues tienes razón: ahora se hacen mejor. Y Blaster! es un buen ejemplo. ¿Quién podría disfrutar hace unos años con un arcade de scroll horizontal con unos gráficos y efectos especiales como los de Blaster!? Nadie. Para los que todavía recordamos el inimitable 1941 de las máquinas recreativas, disponer de un arcade clásico bien realizado es un sueño hecho realidad.

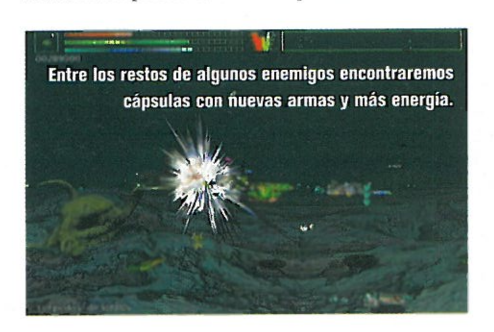
El argumento, como de costumbre, no es original: la misión es salvar al mundo. Unos 1.000 colonos, que algunos llamaban locos, parten en la nave "Terrae" para colonizar otros sistemas solares. Pronto se pierde el contacto con ellos y nadie hace nada por recuperarlo: es un experimento fracasado más. Pero con el transcurrir del tiempo los problemas aparecen. Un día se materializan tres misteriosas naves en la capital más grande de la Tierra. Inesperadamente estas naves emprenden un ataque terrorífico y la humanidad pierde todas sus esperanzas.

Pero lo más escalofriante es que estas naves llevan el emblema de color azul y naranja de la Tierra, empleado hace cientos de años en la "Terrae". Los colonos claman venganza y tú has de evitar que destruyan la civilización humana. Para lograr tu objetivo has de atravesar 20 niveles (10 submarinos y 10 estelares) custodiando una superbomba capaz de acabar con la amenaza invasora. No es una misión sencilla; cientos de enemigos tratarán de impedírtelo con sus disparos de láser, misiles y otros ataques especiales. Ni que decir tiene que debes acabar con ellos antes de que acaben contigo (cuantos más destruyas, mayor puntuación). La única ayuda que encontrarás serán las cápsulas que aparecen entre los restos de algunos de tus enemigos, bonos extra en forma de armas nuevas, megabombas, más energía o protección temporal. La originalidad de Blaster! consiste en la posibilidad de recorrer los niveles submarinos de un lado a otro a placer; tan pronto puedes avanzar a la derecha como dar la vuelta y regresar al principio.

Cada nivel acaba con un enemigo especial llamado Miniboss que aparece después de cierto tiempo o después de eliminar x enemigos. Cada 4 niveles hay que destruir a un Megaboss gigantesco en un entorno 3D. Después de matarlo disfrutarás de una secuencia de vídeo que te introduce más en la historia de la nave "Terrae"; ya sabes, conoce a tu enemigo...

Sin duda lo más destacable de Blaster! Son los gráficos de alta resolución, los efectos de explosiones y la maniobrabilidad de la nave. Las naves son 3D con mapeado de textura y sombreado Phong, interactúan completamente con el fondo y los enemigos no son genios pero tampoco suicidas, y algunos te preparan auténticas emboscadas. Blaster! aprovecha así la potencia que ofrecen los ordenadores actuales.

En definitiva, este juego es un adictivo arcade que hará las delicias de los nostálgicos y enganchará a cualquiera que intente pasarse los tres primeros niveles.



Entre los restos de algunos enemigos encontraremos cápsulas con nuevas armas y más energía.



En los niveles estelares no podremos retroceder con nuestra nave "águila".

OK PC GAMER – VEREDICTO

Un arcade clásico tremendamente adictivo.



VARIOS



CF170	ZOOLOGIA Argos Vergara	4.900 ptas
CF272	HISTORIA UNIVERSAL A. Vergara	3.900 ptas
CF361	HISTORIA DE ESPAÑA A. Vergara	3.900 ptas
CF421	PLANTAS Medicinales Argos Vergara	3.900 ptas
CF591	MATEMATICAS Argos Vergara	3.900 ptas
CG132	Master Photos 25.000 2 Cds	2.900 ptas
CG164	Master Photos 50.000 9 CDs	7.900 ptas
CG179	MasterClips 45.000 2 CDs	4.300 ptas
CG182	MasterClips 75.000 4 CDs	6.900 ptas
CL086	COREL Magic 200.000 Clips	11.900 ptas
CJ081	LINUX Infomagic 6 Cds (01/98)	3.500 ptas

EROTICOS

IMAGENES

Cada CD contiene más de 2.000 imágenes y animaciones.



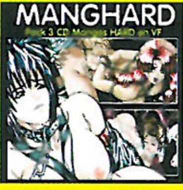
CE596	CELEBRITY NUDES	2.900 ptas
CE570	MANGA PERVERT Vol.1	1.700 ptas
CE934	MANGA PERVERT Vol.2	2.500 ptas
CE961	MANGA PERVERT Vol.3	2.500 ptas
CE589	BIG MELONS	1.900 ptas
CE590	LINGERIE SPECIAL	1.900 ptas
CE591	GIRLS ON GIRLS	1.900 ptas
CE592	ASIAN GIRL	1.900 ptas
CE593	PORNMANIA SUPER TEENS	1.900 ptas
CE594	PORNMANIA AMATEUR	1.900 ptas
CE595	PORNMANIA DOMINATION	1.900 ptas
CP624	Pack Pornmania 3 CDs	3.900 ptas

Incluye 3 CD-ROMs: CE593, CE594 y CE595

CP633	Pack Neon Interactive 9 Cds	8.900 ptas

Incluye 9 CD-ROMs: CE596, CE934, CE589, CE590, CE591, CE592, CE593, CE594 y CE595

CELEBRITY NUDES: Más de 2.000 fotografías de las, actrices de las series de TV: Melrose Place, Sensación de Vivir, Vigilantes de la Playa,...del cine: Demi Moore, Sandra Bullock, Sharon Stone,... Modelos: Naomi Campbell, Claudia Schiferd, Elle McPeherson, Cindy Crawford,... Cantantes: Geri (Spice Girls), Madonna, Latoya Jackson... **y las ESPAÑOLAS más deseadas.**





CE861 - 2.500 ptas **Odisea de Placer:** Dos jovencitas tienen que demostrar su "valía" para salvar su vida en el interior de una nave alienígena. SIN CENSURAR. Win o Mac.

CE935 - 4.500 ptas **MANGHARD:** Pack de 3 CD-ROMs dedicado exclusivamente al mundo de manga HARD. Incluye: Esclavas y Sumisas, Humillación manga y Photo Manga. Win o Mac.

CE879 - 2.900 ptas **Placeres Manga:** Manga INTERACTIVO que trata de diferentes temas relacionados con el sexo: el placer, el dolor y los monstruos. SIN CENSURAR. Win o Mac.

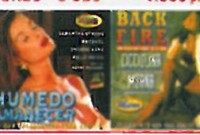
PELICULAS

Cada CD contiene 1 completa película XXX en ESPAÑOL.

CE203	PRIVADO VOL.1	1.200 ptas
CE223	PRIVADO VOL.2	1.200 ptas
CE224	PRIVADO VOL.3	1.200 ptas
CP659	Pack PRIVADO - 3 CDs	1.900 ptas
CE160	CICCIOLINA	1.200 ptas
CE226	HUMEDO AMANECER	1.200 ptas
CE168	OCEANO DE PASIONES	1.200 ptas
CP632	Pack PASIONES - 3 CDs	1.900 ptas








Película+Juego+Fotos

CE626	SAFARI JUVENIL EN CANARIAS	1.700 ptas
CE627	COLEGIALAS DE EXCURSION	1.700 ptas
CE634	LAS PRIMERAS FIEBRES	1.700 ptas
CE636	FRUTAS EXQUISITAS	1.700 ptas
CE630	LA MAYOR ORGIA DEL MUNDO	1.700 ptas
CE828	EROTISMO DEL SIGLO XX	1.700 ptas
CE830	BELLA, RUBIA y MUY VICIOSA	1.700 ptas
CE831	ESPOSA, PUTA y AMANTE	1.700 ptas



INTERACTIVOS

100% Interactivo, aquí tu decides.

Entra en el cybersexo virtual con los últimos CD-ROMs de contenido XXX totalmente interactivos de última generación.

CE544	PLACERES OCULTOS	2.400 ptas
CE543	CASINO LAS VEGAS	2.400 ptas
CE643	STAR SEX	2.400 ptas
CE597	DRACULA	2.400 ptas
CE856	ZONA X	2.400 ptas
CE857	VIRTUAL SEX	2.400 ptas
CE537	KAMASUTRA	1.900 ptas
CE968	PAMELA ANDERSON & TOMMY LEE - VCD	5.500 ptas
CE982	DESIGNER BODIES	3.900 ptas
CE983	MIND TEAZZER 2	3.900 ptas
CE985	WINNER TAKE ALL	3.900 ptas





Todo un Mundo en CD-ROM

ROM WARE

Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194
Fax: 923 373 332
24H: 93 2906 888
Tel.para PEDIDOS: 24 horas al día - 365 días al año
E_Mail: romware@office2000.es
www.office2000.es

Suscripción GRATUITA a la publicación **ROM-WARE y XSi Excess Interactive**, con más de 3.000 CD-ROMs. sobre juegos, cultura, eróticos, utilidades, gráficos, etc.



GRATIS

Por cada 5.000 pts (sin IVA ni gastos de envío) de compra, elija 1 CD-ROM de la lista adjunta totalmente GRATIS.



CE931 Multitud de fotografías de alta calidad en formato Photo-CD con las mujeres más "exhuberantes"



CJ379 Guía de cine para los amantes del 7º arte: reportajes, análisis, festivales,... En ESPAÑOL.



CE1035 Entra en el mundo Busen y descubre a las mujeres más descomunales en imágenes de alta calidad.

CF260 La primera enciclopedia sobre los perros que estudia todas las razas del mundo. Imprescindible.

OTROS CD-ROMs de REGALO

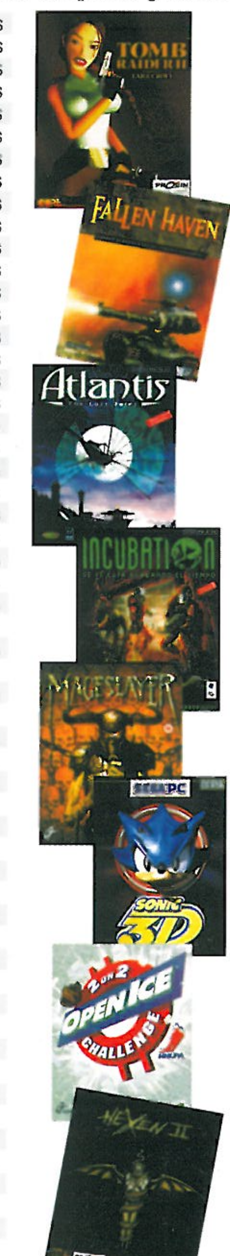
1 CD GRATIS por cada 5.000 ptas de compra (sin iva ni gastos de envío)

CE449 Erotika	CF766 Marruecos
CE868 Canal Privado	CF765 Costa del Sol
CE906 Labios vol.1	CG119 MasterClip 11.000
CE929 Labios Vol.2	CJ266 Cinema PC Vol.1
CE461 Fantástica Moana	CJ312 Cinema PC Vol.2
CE457 Buscando a Nicole	CJ313 Cinema PC Vol.3
CE598 Delicatessen	CJ319 ¿qué HOTEL?
CE932 Pleasure Vol.2	CB663 Mundial de Futbol

JUEGOS

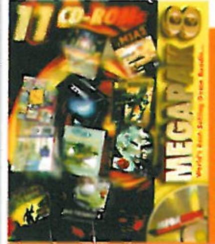
Los mejores juegos a los mejores precios

CB1011	3D PINBALL LOST CONTINET	4.500 Pts
CB1034	7TH LEGION	6.400 Pts
CB1031	ABES ODDYSEE	5.900 Pts
CB1060	ATLANTIS	6.300 Pts
CB1014	BASSEBALL '98	3.900 Pts
CB1002	BROKEN SWORD 2	6.500 Pts
CB1035	BUCCANEER	6.400 Pts
CB1033	BUST A MOVE 2	3.900 Pts
CB1056	BUST A MOVE 2	4.900 Pts
CB922	CARMAGEDOON	5.900 Pts
CB1036	CATZ 2	3.500 Pts
CB1037	CHASM	5.300 Pts
CB1013	CIVIL WAR 2	4.500 Pts
CB951	CONSTRUCTOR	5.600 Pts
CB1038	DEMENTIA	6.400 Pts
CB1018	DISNEY: 101 DALMATAS	5.900 Pts
CB1019	DISNEY: CREA Y DIBUJA	5.900 Pts
CB1020	ESTUDIO GRAFICO DE HERCULES	5.900 Pts
CB1021	HERCULES JUEGOS DE ACCION	5.900 Pts
CB1017	JOROBADO DE NOTRE DAME	5.900 Pts
CB1039	DOGZ 2	3.500 Pts
CB1057	DOOM TRYLOGY - 3 CDs	3.200 Pts
CB1049	ELECTRONIC ARTS COMPILATION	2.500 Pts
CB1040	EXCALIBUR 2555AD	6.400 Pts
CB955	EXTREME ASSAULT	4.900 Pts
CB1061	FALLEN HAVEN	5.800 Pts
CB1050	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	2.500 Pts
CB1012	GRIPPED OFF ROAD RACING	4.500 Pts
CB1023	HEXEN 2	6.300 Pts
CB1001	IGNITION	5.200 Pts
CB1041	IMPERIALISM	6.400 Pts
CB1058	INCUBATION	6.500 Pts
CB1051	JOINT STRIKE FIGHTER	6.400 Pts
CB1027	MAGESLAYER	5.500 Pts
CB1016	MONOPOLY	5.500 Pts
CB1028	MORTAL KOMBAT TRILOGY	4.900 Pts
CB1062	MUZZLE VELOCITY	4.900 Pts
CB1055	NBA ACTION	4.900 Pts
CB1030	NHL OPEN ICE	4.900 Pts
CB1042	PANZER GENERAL 2	6.400 Pts
CB1059	PROJECT PARADISE	5.300 Pts
CB1048	QUAKE 2	6.400 Pts
CB1029	REBEL MOON RISING	4.900 Pts
CB698	ROBERTA W.ANTOLOGIA	5.900 Pts
CB1043	SAIL 2000	7.200 Pts
CB1024	SONIC 3D	4.900 Pts
CB1044	STEEL PANTHERS 3	6.400 Pts
CB1054	SUB CULTURE	6.400 Pts
CB1009	TAGAMOTCHI VIRTUAL + CD	1.900 Pts
CB1045	TAHLTL SCENERY	5.900 Pts
CB1053	THE COURSE OF MONKEY ISLAND	6.400 Pts
CB1046	THE REAP	5.300 Pts
CB1015	TOMB RAIDER 2	6.400 Pts
CB1032	TUROK DINOSAUR HUNTER	6.400 Pts
CB1026	VIRTUA COP 2	6.400 Pts
CB1052	VIRTUAL CHESS 2	5.800 Pts
CB1047	ZORK GRAND INQUISITOR	6.400 Pts



OFERTA Ref: CB1022 **5.900 ptas** **Best of Sierra**

Pack de SIERRA con manuales en español que incluye sus grandes éxitos en 6 CD-ROMs: Ultimate Soccer Manager (deporte), 3-D Ultra Pinball Creep Night (Pinball), Caesar 2 (Estrategia), Earthsiege 2 (Arcade), Nascar Racing 2 (Simulador de carreras) y Print Artist 4 (Creatividad y diseño)



OFERTA Ref: CP128 **6.900 ptas**

MegaPak 8

Magnifico pack de 13 CD-ROMs con los mejores juegos del mercado. Incluye: MASTER OF ORION II, SIM CITY 2000, SCREAMER II, MECHWARRIOR II JACK NICKLAUS 4, BROKEN SWORD, JAGGED ALLIANCE, IM1A2 ABRAMS, Atari 2600 Action Pack y Return to Zork.
Además GRATIS: CD Games Unlimited y One Must Fall

Enviar a: OFFICE 2000 - Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194

OK PC

04/98

CDs de regalo:

Envíen los artículos cuya referencias que indico a continuación:

Nombre:
Dirección:
C.P. - Localidad - Provincia:
Teléfono: N.I.F.:

☐ Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 horas
☐ Recepción por Correos (+400 pts. g.envío)
☐ Cargo a mi tarjeta: ☐ VISA ☐ MasterCard ☐ tarjeta 6000

Fecha Caducidad: Firma:

☒ **Suscripción GRATUITA a la publicación ROM WARE**

Suscripción GRATUITA a la publicación ROM-WARE y Especial PRIVADO, con más de 3.000 CD-ROMs. sobre juegos, cultura, eróticos, utilidades, gráficos, etc.

NO es necesario hacer ningún pedido.

IVA no incluido

Fighting Force

Fabricante	Core
Distribuidor	Proein
Dirección	Velázquez, 10 - 5º Dcha. 28001 Madrid
Teléfono	(91) 576 22 08
Precio	7.995 Pta.
Sistema mínimo	Consultar
Sistema recomendado	Consultar
Soporte de sonido	Consultar

La compañía Core nos vuelve a sorprender gratamente. Aprovechando el motor de su ya clásico Tomb Raider nos ofrecen un juego de combate que será motivo de muchas discusiones en un futuro cercano: unos opinarán que es genial y otros que es fantástico.

Tomb Raider multiplicado por cuatro

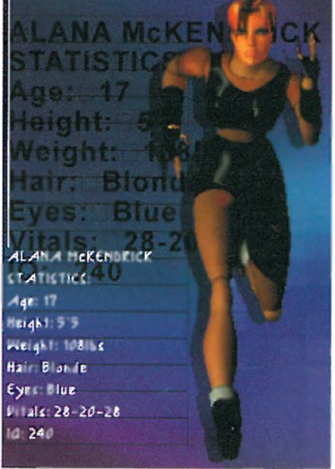
LOS MÁS NOSTÁLGICOS DEL LUGAR recordarán con agrado un juego llamado Double Dragon, que durante una larga época hizo furor en las salas de videojuegos de medio mundo. Los no tan viejos quizá lo reconozcan por la película del mismo título que se rodó inspirada en él. ¿Por qué nos acordamos ahora de semejante reliquia, os estaréis preguntando? Muy sencillo: porque la compañía Core, aprovechando el espectacular tirón que experimentan los arcades 3D en tercera persona con Tomb Raider a la cabeza, ha aprovechado el motor gráfico de este último para lanzar un juego de combate cuya definición más sencilla seria "un Double Dragon en tres dimensiones". Su nombre es Fighting Force y, o mucho nos equivocamos, o va a ser uno de los bombazos de este año. La historia del juego nos lleva directamente al año 2001, cuando el malvado doctor Zeng, líder de una misteriosa secta que combina conocimientos científicos con creencias pseudoreligiosas, espera impaciente la llegada del Apocalipsis. Cuando pasa la primera noche del primer año del milenio y no sucede nada Zeng se siente, por decirlo de manera suave, estafado. En su opinión un error cósmico ha sucedido y su tarea es remediarlo. La parte preocupante es que dispone de poder para hacer realidad su proyecto. Con lo que no cuenta Zeng es con que un ayudante suyo conocido como Snapper esta intentando detenerle y para ello ha contactado con una investigadora privada llamada Mace. Tras escuchar la historia de Snapper, Mace no tarda en reclutar tres valiosos ayudantes, Hawk, Ben y Alana, y juntos se disponen a frustrar los planes del malvado doctor. Fighting Force es lo que clásicamente se conoce como un arcade de lucha. Esto básicamente quiere decir que es un juego en el que controlas a un personaje con el que te lías a mamporros con todo tipo de enemigos en

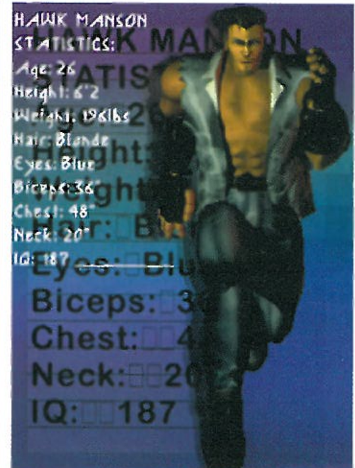


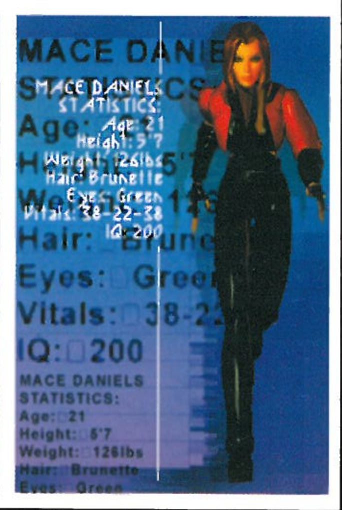
Los protagonistas del juego

Mace Daniels. Esta bella mujer es una eficiente detective privada que ama la emoción y el riesgo a partes iguales. Su conocimiento de las artes marciales y su dominio en el manejo de todo tipo de armas la convierten en una luchadora mortal.
Hawk Manson. Hawk es un soldado de fortuna que a veces combate al lado de Mace. Aunque ninguno de los dos quiera reconocerlo, Mace y Hawk están mutuamente enamorados, pero son demasiado cabezotas como para admitirlo.
Ben Jackson. Ben es un presidiario condenado a varias cadenas perpetuas cuya enorme corpulencia solo es superada por su fuerza sobrehumana.
Nadie se explica el origen de esta última, aunque parece claro que no es natural.
El mayor riesgo con Ben es que en un ataque de furia se olvide de qué bando es el suyo.
Alana. Esta jovencísima escolar participa en esta aventura por motivos estrictamente personales. En realidad es la hija ilegítima del doctor Zeng, el cual no tuvo inconveniente en probar en ella sus drogas experimentales. Ahora Alana intenta detener a su padre de una vez por todas.



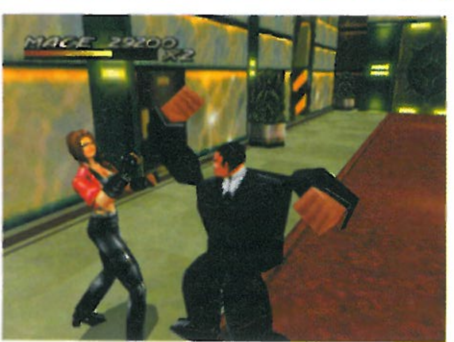










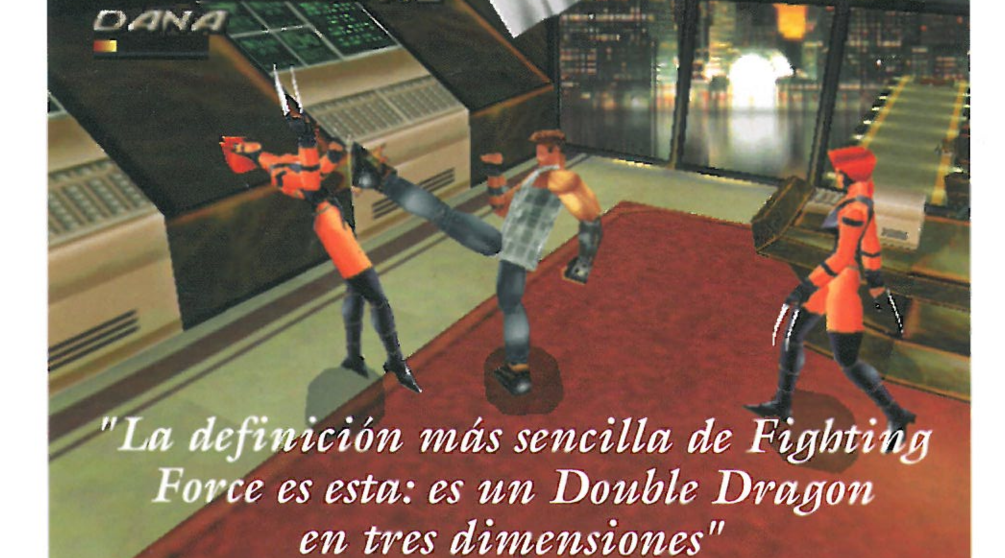


(Izquierda) Al avanzar los niveles los enemigos serán cada vez más peligrosos. (Superior derecha) Mace ha encontrado la horma de su zapato. (Derecha) Al disminuir la distancia se aprecian más los polígonos de las figuras, pero sigue siendo, gráficamente hablando, absolutamente genial.

combate más o menos físico. Hasta aquí el planteamiento del juego no podía ser más sencillo, y antes de que pienses lo contrario te avisaremos de que la cosa no se complica mucho más. En total Fighting Force se compone de siete niveles distintos con un total de 25 zonas. A través de cada una de estas etapas nos iremos enfrentando a enemigos de todo tipo, siempre en cantidad creciente a media que avanzamos, desde guardaespaldas trajeados que parecen recién sacados de Pulp Fiction a mortíferas mujeres con cuchillos en los dedos, a la manera de Freddy Krugger, pero sin las cicatrices. Al final de cada nivel tendremos que solventar un encuentro un poco más especial que requerirá algo de ingenio además de simple fuerza bruta. Cada uno de los cuatro personajes puede realizar las funciones básicas de moverse en las cuatro direcciones, saltar y correr. Además también puede lanzar puñetazos y patadas y golpear hacia atrás, dando la vuelta en el proceso. Este conjunto básico de movimientos dará lugar a través de las oportunas combinaciones de los controles, como ya es habitual en este tipo de juegos, a un buen número de golpes especiales y combinaciones secretas que los buenos aficionados no tardarán en descubrir.
Los cuatro personajes comparten los movimientos y golpes básicos, pero cada uno posee unos ataques especiales distintos que lo diferencian de los demás. Así por ejemplo, nos encontramos con que Ben golpeará el suelo con todas sus fuerzas provocando una terrible onda



de choque, con que Mace agarrará por el cuello a sus enemigos para luego golpearles con el puño repetidamente o con que Hawk los cogerá por las solapas y los lanzará hacia atrás con violencia. Estos ejemplos apenas cubren una mínima fracción de la amplia variedad de golpes secretos que ofrece el juego, pero bastan para mostrar las diferentes tendencias que toma cada personaje. Otra característica del juego es que el combate con las manos desnudas no es la única forma de sacar adelante los enfrentamientos, pues a lo largo de cada nivel nos iremos encontrando diversas armas que podremos recoger y usar. Entre estas armas se encuentran las tradicionales pistolas, tuberías, bates de béisbol, cuchillos, hachas, etc. Además no se queda ahí la cosa, pues también se pueden usar como armas arrojadizas multitud de objetos que inundan los niveles. Se puede decir que prácticamente todos los objetos que aparecen en cada nivel pueden ser golpeados y/o lanzados. Así, los objetos de mayor tamaño, como coches, verjas, puertas o incluso máquinas de refrescos, puede ser golpeados hasta destrozarlos, mientras que otros como papeleras, extintores o neumáticos pueden ser usados como proyectiles. La combinación de los distintos ataques, junto con las armas y objetos, hacen que la variedad de este juego sea tan alta que te puedes pasar horas jugando y seguir encontrando formas nuevas de derrotar a tus enemigos.
Uno de los principales atractivos de Fighting Force, que lo emparienta directamente con el ya mencionado Double Dragon, está en la posibilidad de jugar en solitario o por parejas. En el segundo modo cada jugador seleccionará a un personaje y juntos tendrán que recorrer los distintos niveles. Si bien el juego en solitario es tan entretenido como emocionante, es la versión para dos jugadores la que hará de este un juego a tener muy en cuenta. La posibilidad de jugar mano a mano en el mismo ordenador, la necesidad de realizar una estrategia de combate combinada o el peligro de que un golpe equivocado vaya a parar a tu compañero son sólo tres de los motivos que sin duda atraerán a montones de jugadores a este fantástico juego. El apartado gráfico es quizá lo más espectacular de Fighting Force; todos y cada uno de los aspectos que lo forman están cuidados al máximo. En primer lugar el movimiento de los personajes es impresionante, como era de esperar en un juego de los creadores de Tomb Raider. No sólo los movimientos al desplazarse son sumamente realistas, sino que todos los golpes, y entre los cuatro personajes tienen muchos distintos, son totalmente fluidos y naturales. La sensación global es la de estar viendo una película de artes marciales, lo cual es muy meritorio si tenemos en cuenta que hablamos de un juego en el que pueden aparecer a la vez en pantalla más de cinco figuras animadas, entre personajes y enemigos. Por otra parte la casi totalidad de los objetos incluidos se puede destruir a base de golpes y además gradualmente, no de una sola patada. Esto, unido a la posibilidad de coger del suelo muchas de las piezas de los objetos destruidos, da una idea del nivel de detalle que alcanzan los distintos niveles. Tanta calidad tiene un precio, por supuesto, y si no tienes una tarjeta 3D instalada en tu ordenador, mejor no te hagas muchas ilusiones sobre los posibles resultados. ¿Qué más podemos decir de un juego que combina algunas de la mejores cualidades de Tomb Raider con otras de su propia cosecha y las pone todas al servicio de la acción más espectacular y entretenida? Nada salvo que si no pruebas este juego probablemente lo lamentes. Dentro poco mucha gente estará hablando de Fighting Force y tu querrás ser uno de ellos.



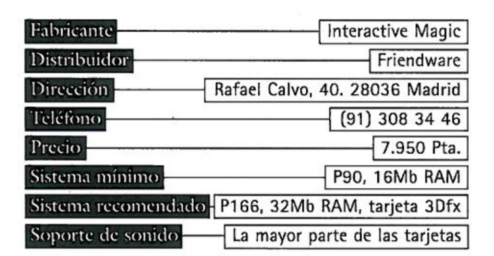
"La definición más sencilla de Fighting Force es esta: es un Double Dragon en tres dimensiones"

OK PC GAMER – VEREDICTO

Sin duda uno de los mejores juegos de esta temporada.



Air Warrior III



Fabricante	Interactive Magic
Distribuidor	Friendware
Dirección	Rafael Calvo, 40. 28036 Madrid
Teléfono	(91) 308 34 46
Precio	7.950 Pta.
Sistema mínimo	P90, 16Mb RAM
Sistema recomendado	P166, 32Mb RAM, tarjeta 3Dfx
Soporte de sonido	La mayor parte de las tarjetas

Experimenta toda la acción y la emoción de un piloto de caza en este extraordinario título, que nos situará en cualquiera de los principales conflictos bélicos de primera mitad de este siglo.

CUANDO EL PARDILLO QUE suscribe contaba con la tierna edad de 11 años (anda que no ha llovido desde entonces) se sorprendió viendo llorar a su padre al escuchar un aria de Turandot. La verdad es que le chocó bastante, no sólo porque su padre fuera un auténtico gigante que rara vez manifestara sus sentimientos tan abiertamente, sino por el hecho de que se pudiera llorar ante algo tan hermoso. Decidido a salir de dudas, interrogó a su progenitor, el cual respondió con un lacónico "Hijo, es que ya no se hace nada así". Lo más seguro es que a estas alturas os estéis preguntando que tiene que ver esta anécdota con el artículo que tenéis entre manos, por lo que os vamos a sacar de dudas.

Air Warrior III es un juego de los que ya no se hacen, de esos que es imposible contemplar sin echarse a llorar ante su perfección y su hermosura. No sólo porque esté ambientado en una época emocionante (ya muy remota) con aviones que sólo se pueden ver ya en las películas o en los museos, ni por el gran equilibrio que tiene en sus facetas de juego individual y multijugador, ni por sus gráficos con soporte para 3Dfx, ni tan siquiera por la extremada atención que se ha prestado a todos sus detalles o por su sencillo manejo, no. Air Warrior III es un juego extraordinario por la acertada combinación de todos estos elementos, que recrea perfectamente el mundo de la aviación de principios de siglo.

Si la segunda parte ya era un juego excelente, lo cierto es que esta tercera la supera ampliamente, logrando llegar a unos extremos de calidad insospechados. Pero será mejor que vayamos explicando el juego parte por parte.

En lo referente a la emoción, Air Warrior III es mucho más emocionante que cualquier otro simulador actual, porque los aviones que presenta están desprovistos de todo tipo de instrumental, salvo el imprescindible para mantener el avión en el aire. Olvídate de sistemas tan avanzados como el radar, las contramedidas electrónicas o los misiles, porque aquí no los tendrás.



Simplemente hermoso



'Hogmeat' by:
Frank P. 'Gray Eagle' Williamson
Jan 7, 1997

En los míticos cielos de principios de siglo, lo único que mantenía con vida a los pilotos era su habilidad. Los combates eran auténticas confrontaciones de pericia en la que los cazas se acosaban, se esquivaban y se lanzaban en picado los unos contra los otros hasta que uno caía abatido.

Con respecto a los escenarios, a diferencia de otros títulos de la misma temática (como el inolvidable Flying Corps), Air Warrior III no está limitado a un único conflicto, sino que presenta todas las guerras en las que se ha utilizado de forma masiva los cazas subsónicos. Desde los primeros biplanos que surcaron los cielos atemorizando a la infantería en la Primera Guerra Mundial, hasta los obsoletos P- 51, que fueron sustituidos por los jets tras la Guerra de Corea, podrás volar con más de 40 aviones distintos en las seis campañas que este título incorpora, y que suman más de 450 misiones distintas. Las campañas se desarrollan en cuatro teatros de operaciones distintos, a saber: Europa durante la PGM, Europa durante la SGM, El Pacífico en la SGM y el conflicto de Corea. En cada uno de ellos podrás defender los colores de cualquiera de los dos bandos que participan en los combates.

Nada más ejecutar el programa, y tras una introducción espectacular, te encontrarás ante una pantalla principal en la que el desplazamiento es muy sencillo e intuitivo, y que te ofrecerá las siguientes opciones: Juego Online, Volar una Misión, Setup, Juego Modem a Modem, Visualizar una película y Acción Instantánea. La primera es una modalidad de juego multijugador que te permitirá competir en Internet con hasta 250 jugadores más del mundo entero, pero si por cualquier motivo la idea de luchar contra cientos de desconocidos no te atrae mucho, no te preocupes, porque la opción Modem a Modem te permitirá conectar directamente con el ordenador de un amigo y pelear contra él. Las modalidades de Volar una Misión y Acción Instantánea corresponden al juego individual. Con la primera de ellas podrás volar en cualquiera de las misiones incluidas en el título una vez hayas escuchado el completo informe que la acompaña.

Los escenarios

A diferencia de otros simuladores actuales, que están muy constreñidos a un conflicto muy concreto, Air Warrior III nos presenta la nada desdeñable cantidad de cuatro teatros de operaciones, recreaciones de las guerras más importantes de la primera mitad de siglo, y capaces de asombrar al mismísimo Chuck Yeager por su extraordinaria similitud con la realidad. Presta atención a las siguientes líneas, ya trataremos de explicarte un poco por encima cómo se combatía en cada uno de ellos.

Europa, Primera Guerra Mundial. La Gran Guerra (como fue conocida al principio) fue el primer conflicto en el que se utilizó la aviación masivamente. Las luchas solían ser aire-aire, entre escuadrones, y las misiones de bombardeo muy escasas.

Europa: **Segunda Guerra Mundial. Las cosas han cambiado bastante. Las dos décadas que separan esta guerra de la anterior han permitido a la aviación especializarse, por lo que ahora hay varios tipos de aviones: cazas, bombarderos, de ataque... Pese a que los aeroplanos son mucho más sofisticados que los de principio de siglo, el factor fundamental de éxito en la misiones sigue siendo la habilidad del piloto. El objetivo fundamental es acabar con los cazas del rival para poder bombardear sus posiciones a placer.**

El Pacífico: **Segunda Guerra Mundial. Japón is different, se podría decir. Al ser un país insular, la Marina es considerada mucho más importante que la Aviación, lo que les lleva a construir grandes Acorazados como el Yamato en vez de portaaviones.**

Aunque eso lo que les situaba en peor posición que los Americanos, lo cierto es que gracias a tres factores lograron mantener en jaque a la Flota Americana durante mucho tiempo. A saber: la extraordinaria preparación de los pilotos japoneses, la superioridad técnica del Zero japonés sobre los cazas norteamericanos y los kamikaze, que causaban auténtico pavor sobre las tripulaciones de los barcos. Un escenario extremadamente apasionante.

La Guerra de Corea: **El amargo final. La aparición de los reactores acabó con la aviación tal y como era conocida hasta ese momento, ya que los aviones fueron incorporando cada vez más instrumental, por lo que la técnica fue sustituyendo progresivamente a la pericia.**

"Independientemente de tu elección en el modo individual, lo cierto es que tendrás que vértelas con unos oponentes muy difíciles, ya que la Inteligencia Artificial de los aviadores enemigos está muy lograda"





La segunda es la más apropiada en el caso de que desees saltar directamente a la acción (ignorando cualquier tipo de recomendación, objetivo o sugerencia) y ponerte en la tesitura de derribar o ser derribado.

Pero independientemente de tu elección, lo cierto es que te verás envuelto en unos combates muy difíciles, ya que la Inteligencia Artificial de los oponentes está muy lograda.

En cuanto menos te los esperes, se colocarán a tu cola ametrallándote sin piedad y acosándote sin descanso. Las dos últimas modalidades que aparecen en la pantalla principal del juego son la de Setup y la de Visualizar una película. Con la de Setup no sólo podrás establecer el tipo de control que deseas para el juego (teclado, joystick, ratón, etc.), sino que además podrás personalizar Air Warrior III para tu



ordenador escogiendo el modo de visualización de la pantalla, por ejemplo, lo que permite que el juego funcione perfectamente tanto en ordenadores de gama alta como en los de gama baja. Por si fuera poco, Air Warrior III es un título totalmente compatible con los últimos periféricos que han salido al mercado, lo que quiere decir que funcionará perfectamente con joysticks con tecnología force feedback y con pedales de aceleración. En lo referente a la dificultad, el juego presenta tres niveles: Novato (fácil), Veterano (Normal) y As (Difícil), lo que asegura que captará el interés tanto de jugadores noveles como de auténticos fanáticos de la aviación.

Pero pasemos al aspecto gráfico, que al fin y al cabo es lo primero que se ve en un juego. Los gráficos de Air Warrior III en su modalidad de hardware son sencillamente geniales, pero en los de la versión de aceleradora gráfica rayan en la perfección, presentando unas texturas de una nitidez extraordinaria. Si realizas un vuelo rasante sobre el suelo, podrás distinguir detalles tan nimios como los surcos del arado sobre los campos sembrados. El único defecto que se podría encontrar en este apartado es una cierta simpleza en el diseño del paisaje, que en muchas ocasiones parece limitarse a una repetición de sembrados, con alguna que otra montaña que aparece de vez en cuando para romper con la monotonía del esquema. Pero en fin, cosas peores se han visto.

El ultimo rasgo que queda por definir es el control, que logra situarse en esa difícil frontera a la que aspiran llegar todos los simuladores, que es la de ser lo bastante complejo como para atraer al mayor número de jugadores, pero que al mismo tiempo no resulte demasiado difícil dominarlo. Con tan sólo unas pocas partidas a tus espaldas serás capaz de controlar cualquier avión sin ningún tipo de problemas e incluso de efectuar alguna maniobras capaces de despertar la envidia de cualquier piloto profesional.

Si a todo esto le añades una excelente presentación, con imágenes extraídas de los noticiarios de la época, y unos efectos sonoros contundentes y muy bien buscados, coincidirás con nosotros en que nos encontramos con un juego al que no se puede dejar escapar bajo ningún concepto, y que sin duda alguna dará mucho de que hablar.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Uno de los mejores simuladores que jamás hemos visto en la redacción. Ni más ni menos.



Neuronas vs bytes

PC CD

Virtual Chess 2

La secuela del simulador de Ajedrez más completo para PC y compatibles. Compatible Windows 95.



www.titusgames.com

ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31 Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es



Sabre Ace: Conflict Over Korea

Fabricante	Eagle Interactive
Distribuidor	Virgin
Dirección	Hermosilla, 46 - 2º Dcha. 28001 Madrid
Teléfono	(91) 578 13 67
Precio	4.990 Pta.
Sistema mínimo	P133, 16Mb RAM, tarjeta de vídeo 2Mb, Win 95
Sistema recomendado	P200, 32Mb RAM, tarjeta aceleradora
Soporte de sonido	Compatible Windows 95

Una pena

La compañía de reciente creación Eagle Interactive presenta Sabre Ace, un simulador de vuelo que deja una extraña sensación. Por una parte tiene carencias impensables en un juego con aspiraciones a estar entre los mejores, pero por otra presenta aciertos muy atractivos para cualquier aficionado a este tipo de juegos.

REALIZAR LA EVALUACIÓN DE Sabre Ace: Conflict Over Korea nos ha provocado una gran desilusión. Y no es que sea un mal juego; lo que sucede es que pese a poseer una serie de atributos que podrían haberlo convertido con facilidad en uno de esos juegos destinados a ser recordados, falla en aspectos básicos y mucho nos tememos que acabe pasando sin pena ni gloria por las estanterías de las tiendas.

Lo primero que destaca de Sabre Ace es la elección de escenario. La guerra de Corea fue el último gran conflicto bélico en el que se usaron a gran escala aviones propulsados por hélice. Además, los combates aéreos se decidían mediante el uso de ametralladoras, pues los misiles teledirigidos aún no se habían inventado. Si unimos estas dos características al encanto incuestionable de los aviones empleados en ella no podemos evitar preguntarnos por qué no había aparecido hasta ahora ningún juego dedicado a esta guerra.

En Sabre Ace se ha reflejado perfectamente el espíritu de este enfrentamiento, tanto en la selección de misiones incluidas en el modo campaña como en los aviones disponibles. En cuanto a las primeras dispondremos de 25 misiones si elegimos el bando de los norteamericanos o 20 si escogemos la Unión Soviética. En cuanto a los aviones tendremos a nuestra disposición algunos de los aparatos de combate más emblemáticos de todos los tiempos. En el bando americano comenzaremos pilotando un F-51 Mustang y luego pasaremos a un F-80 Shooting Star y a un F-86 Sabre según vayamos cumpliendo misiones. En el bando soviético pilotaremos, en este orden, un Yak-9 y el mítico Mig-15, el enemigo por antonomasia del Sabre. Además, en las misiones de entrenamiento podremos pilotar otros cuatro aviones distintos.


La introducción del juego tiene secuencias de gran calidad.

Como ya hemos comentado antes, es una pena que con estos datos tan prometedores, que seguro que habrán entusiasmado a más de un aficionado al género, luego el juego empeore notablemente. Entre los defectos más escandalosos tenemos el sistema de misiones, completamente lineal, en el que para avanzar una misión tendremos que completar con éxito la anterior. Además el nivel de dificultad no es regulable, lo que espantará a muchos novatos en este tipo de juegos. De hecho, es necesario aterrizar "a mano" en cada misión para considerarla terminada. En cuanto a los gráficos, sólo destacan por su calidad los de los aviones, la mayoría soberbios, ya que los del terreno no están especialmente logrados. Como además no se ha incluido una cámara externa de movimiento libre para poder contemplar los aparatos desde el exterior, el resultado global no es demasiado satisfactorio. Sabre Ace hubiera sido un gran juego con un poco más de empeño por parte de sus programadores. ¿Quién sabe? Quizá todo se solucione con un par de actualizaciones y un buen disco de misiones. Hasta entonces seguro que encuentras mejores simuladores que este.

OK PC GAMER – VEREDICTO

No es todo lo bueno que podría haber llegado a ser.



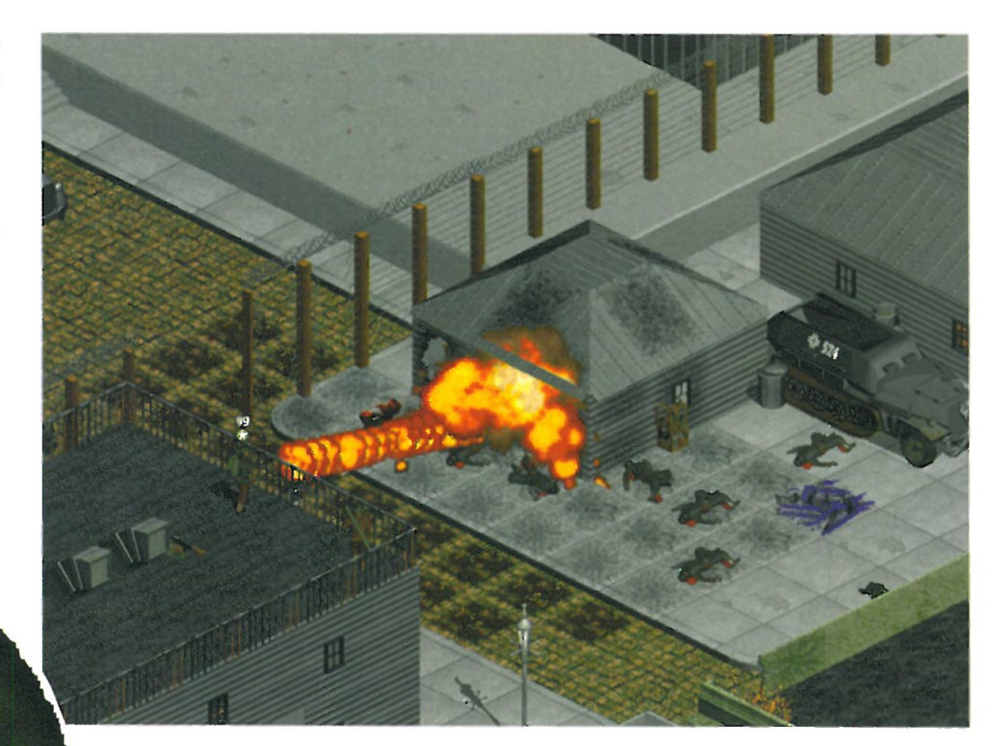

connected by
Sitre
Telecom

Soldiers at War

Fabricante	SSI
Distribuidor	Proein
Dirección	Velázquez, 10 - 5º Dcha. 28001 Madrid
Teléfono	(91) 576 22 08
Precio	Consultar
Sistema mínimo	P90, 16 Mb RAM, Windows 95
Sistema recomendado	P133, 32 Mb RAM
Soporte de sonido	Compatibles con Windows 95

Mala alimentación, frío, balas pasándoles al lado de las orejas... ¿Quién puede saber lo que sufrieron los soldados de infantería durante la Segunda Guerra Mundial? Pues tú, jugando a este nuevo desarrollo de SSI.

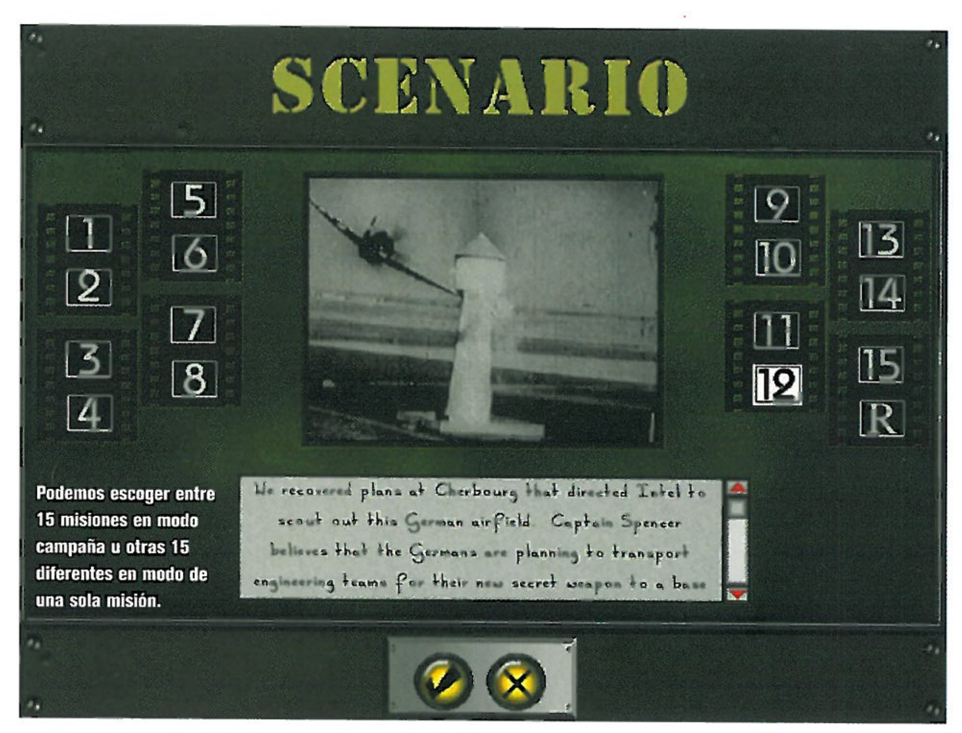
DICEN QUE LA ESPINA DORSAL de cualquier ejército es la infantería, por muchos tanques, aviones o barcos que este posea. Y es verdad; los aviones no toman ciudades, sino que son los soldaditos de a pie los que tienen que hacer la mayor parte del trabajo sucio y arriesgado. SSI nos ofrece su último juego de estrategia, que nos permitirá convertirnos en el comandante de un pequeño grupo de estos soldados que deberán completar una serie de misiones para los aliados. La acción transcurre por turnos, primero nosotros y luego los alemanes, y deberemos tratar de cumplir los objetivos de la misión que se nos encomiende mientras intentamos que los nazis no nos cosan a tiros. Cada soldado tiene una cierta cantidad de puntos de movimiento que podemos emplear para realizar diferentes acciones, como andar, correr, agacharnos o disparar.



El lanzallamas es una de las armas más espectaculares que poseemos, y aunque no tiene mucho alcance es muy potente.

"La puntería tanto de nuestros hombres como la de los alemanes es endiablada, así que será muy importante intentar ponerse a cubierto tanto como podamos"

Nuestro grupo estará formado por personas de las diversas nacionalidades que formaban el bloque aliado, pudiendo armar y equipar a cada uno de la forma que deseemos.
Para ello contamos con un impresionante repertorio de armas de la Segunda Guerra Mundial, cada una con sus características, y demás equipo accesorio como botiquines, llaves, mapas, etc. El juego posee una base de datos con todo el armamento y el equipo que nos será muy útil a la hora de escoger lo que queremos que lleve cada uno de nuestros hombres. Podremos elegir entre ametralladoras ligeras y pesadas, rifles, granadas, bazookas y muchas cosas más, teniendo en cuenta su alcance, precisión y capacidad de daño, de tal forma que podremos equipar a un soldado determinado con el arma más adecuada para la función que deseamos asignarle. Cada uno de nuestros soldados tiene sus propias características, que además mejoran con el tiempo.



Podemos escoger entre 15 misiones en modo campaña u otras 15 diferentes en modo de una sola misión.

"Cada soldado tiene una cierta cantidad de puntos de movimiento que podemos emplear para realizar diferentes acciones, como andar, correr, agacharnos o disparar"


Nuestros soldados pueden realizar más 40 tipos diferentes de acciones, lo que da mucha flexibilidad al juego.

Carne de cañón

Por lo tanto, aunque en principio dirijamos a un grupito de soldados más verdes que un camión de lechugas, en unas pocas misiones se convertirán en auténticas máquinas de matar. Será importante dedicar a cada uno de nuestros hombres a una determinada función, de forma que nuestro grupo no tenga puntos débiles demasiado significativos que puedan perjudicarnos. Por ejemplo, uno de ellos puede ser un médico, otro llevar un bazooka, otro un rifle de precisión, etc.
Respecto a las misiones que se nos encargarán son de lo más variado. El modo de campaña está compuesto por 15 misiones basadas en hechos históricos, incluyendo el día D, el asalto a Monte Cassino y misiones de comandos, como la eliminación de silos de cohetes V-2. También hay otras 15 misiones independientes, algunas históricas, otras hipotéticas. Los mapas están muy bien realizados, con casas, aviones, tanques, submarinos y demás. Podemos meternos en las casas y subir a la azotea para colocar a un tirador que cubra al resto de nuestros hombres o disparar a través de las ventanas. Las posibilidades tácticas del juego son muy amplias, en gran parte por el impresionante número de acciones que pueden hacer los soldados, nada menos que 40 distintas acciones utilizando 25 Mb de animaciones para cada uno. Por ejemplo, es posible utilizar un bazooka contra un tanque, correr hasta su posición y utilizar su ametralladora contra los enemigos si no ha sido dañada.
La banda sonora que nos acompaña durante el juego está muy bien realizada y es típica de las películas de guerra basadas en esta época. Pero al contrario que en ellas los alemanes no son tontos en absoluto, por lo que deberemos tener mucho cuidado si no queremos terminar con nuestros soldados llenos de plomo o hechos pedacitos. También escucharemos las voces de nuestros muchachos, que nos servirán para conocer su estado y situación, y los disparos y explosiones típicas, todo con muy buena calidad. Las misiones tendrán lugar en diversas partes del frente, como Francia, Africa y Alemania, cada una con diferentes decorados. Al principio de las misiones nuestro capitán nos informará de todos los detalles que necesitamos conocer para completarlas, y además dispondremos de un mapa y una libreta con la transcripción de sus órdenes durante el juego, para que no tengamos problemas y no nos olvidemos de ninguno de los objetivos de las misión. El nivel de dificultad del juego es regulable, aunque incluso en el más bajo no será nada sencillo completar las misiones sin perder algún hombre.
La puntería tanto de nuestros hombres como la de los alemanes es endiablada, así que será muy importante intentar ponerse a cubierto tanto como se pueda.
Los soldados pueden agacharse, tumbarse en el suelo, ponerse detrás de un árbol o una piedra y muchas cosas más para evitar ser alcanzados, pero si nos quedamos sin puntos de movimiento con alguno de los soldados y este queda al descubierto tendrá menos probabilidades de sobrevivir que si participase en una carrera de sacos sobre un campo de minas. Además de las 30 misiones que se incorporan, podemos crear las nuestras con el potente editor del juego. Estas se pueden intercambiar después con otros jugadores incluso a través de Internet, lo que contribuye a ampliar la vida del juego. La capacidad multijugador tampoco se ha olvidado, ya que pueden jugar hasta cuatro personas a la vez a través de una red local, el modem o Internet. En estos casos se pueden jugar con los escenarios normales o a los creados por los propios jugadores. Soldiers at War no es excesivamente original, ya que hay otros juegos similares que utilizan el mismo sistema, pero sin duda es el más flexible por la cantidad de acciones que pueden hacer los soldados.

OK PC GAMER – VEREDICTO

No muy original, aunque bastante amplio y flexible.



Powerboat Racing

Fabricante	Interplay
Distribuidor	Virgin
Dirección	Hermosilla, 46 - 2º Dcha. 28001 Madrid
Teléfono	(91) 578 13 67
Precio	Consultar
Sistema mínimo	P133, 16 Mb RAM
Sistema recomendado	P166, 32 Mb RAM, tarjeta 3Dfx
Soporte de sonido	Sound Blaster y compatibles

Pasado por agua

Bajo los auspicios de Interplay, la compañía VR Sports nos ofrece un interesante juego de carreras que se sale de lo convencional por tener la particularidad de desarrollarse sobre el agua.





EN LUGAR DE FLAMANTES deportivos dispondremos de lanchas motoras que no tienen nada que envidiarle a los velocípedos de cuatro ruedas. Monocascos y catamaranes constituyen la oferta de vehículos acuáticos de Powerboat Racing, un juego que se desarrolla en los enrevesados circuitos acuáticos de Nueva York, Noruega, Rusia, Nevada, Inglaterra, el Amazonas, Japón y Mónaco. Al iniciar el juego nos encontramos con cuatro posibles modos de competición, arcade, contrarreloj, eliminatoria y reto, más un modo de práctica en el que podemos probar cualquier vehículo en cualquier circuito sin preocuparnos de los rivales.

Para participar en cualquiera de las modalidades disponemos de ocho motoras monocasco y otros ocho catamaranes, lo que supone un nada desdeñable número de vehículos a elegir. A la hora de jugar, la diferencia entre uno u otro estriba en la velocidad máxima que alcanzan y en la aceleración, ya que todas las lanchas del mismo tipo tienen la misma forma y tan sólo cambia el color de la carrocería.

Existen tres cilindradas: Sardina, Lucio y Barracuda, que en total y contando con catamaranes y monocascos componen un abanico que va desde los 850 a los 2.400 centímetros cúbicos.

Pero independientemente de la cilindrada que escojas, el resultado siempre será el mismo: una impresionante sensación de velocidad.

Powerboat Racing sabe transmitir a la perfección toda la rapidez de estas rapidísimas embarcaciones y se coloca en uno de los juegos de carreras más rápidos e intensos de cuantos hemos visto. Y como ya viene siendo habitual, si disponéis de una tarjeta gráfica dotada del chipset 3Dfx, los gráficos se beneficiarán de los efectos de transparencias, reflejos y suavizado de texturas propias de este hardware, dando vida a unos bellos escenarios que ambientan perfectamente cada carrera y a los que tan sólo se les puede achacar que los numerosos bitmaps que los pueblan en forma de palmeras y demás elementos decorativos no empastan con el resto de formas 3D tan correctamente realizadas.

No obstante, es necesario mencionar que el chip 3Dfx parece estar convirtiéndose en la tabla de salvación de los programadores y en condición imprescindible para todo aquel que quiera disfrutar con unas mínimas condiciones de calidad de los juegos actuales. El abismo que separa a la versión acelerada de la normal es tal que mientras que podemos recomendar casi sin ningún tipo de peros la compra de este juego si poseéis el hardware correspondiente, no podemos decir lo mismo si no disponéis de él, ya que la versión "normal" es sencillamente horrorosa. La pantalla se llena de pixels de todos los colores (pareciera aquello una fiesta de los mismos), la motora se mueve a saltos y mucho más despacio y los escenarios son sencillamente oscuros y feos.



En fin, que si disponéis de la consabida tarjeta no dudéis en haceros con este juego en el que encontraréis horas y horas de diversión. Pero si por el contrario no la tenéis, mejor que invirtáis vuestro dinero en otra cosa y que bajéis a la nota del veredicto unos cuantos puntos.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Uno de los juegos de carreras más rápidos y entretenidos que hemos visto y que disfrutarás al máximo.



ROLSTICK

Por fin ha llegado el volante portatil, el perfecto complemento para tus juegos de coches, motos y naves. Se acabó el castigar el teclado y el joystick para obtener registros mediocres y no lograr sensación de pilotaje.

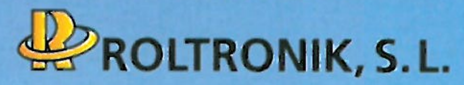




CARACTERÍSTICAS

- Control direccional por volante.
- Máxima sensibilidad en aceleración/frenado através del gatillo.
- Diseño ergonómico.
- Calibrado de precisión.
- Dos botones multifunción, (cambio de marcha/selección, etc.).
- Cable de 2 metros con conector 15 pines, (con tornillos de fijación).
- Microswitches de larga duración.
- Conectable al puerto estándar de Joystick.

Es un producto:



Distribuido por:



KDC, S. A. - Tel.: 564 18 86 - Fax 564 29 15 - E-mail: stephenbe@kdc.es

Ultimate Race Pro

Fabricante	Kalisto
Distribuidor	Proein
Dirección	Velázquez, 10 5º Dcha. 28036 Madrid
Teléfono	(91) 359 29 92
Precio	7.995 Pta.
Sistema mínimo	133, 16Mb RAM, Win95
Sistema recomendado	P166, 32Mb RAM, aceleradora 3D
Soporte de sonido	Compatibles con Windows 95

El radar de la derecha muestra el que probablemente sea el circuito más difícil de todos, con un montón de curvas cerradas y desniveles muy pronunciados.

Vuelve Ultimate Race, pero con un Pro detrás de Race.

COMO DEMO DE REGALO QUE se daba junto a una tarjeta aceleradora Power VR, Ultimate Race fue un juego perfecto para demostrar las posibilidades de esta tarjeta, aunque lamentablemente sólo incluyera un circuito. En la guerra comercial que se declaró entre esta tarjeta y la 3Dfx (la cual continuará probablemente hasta la próxima generación de tarjetas) Ultimate Race logró salvar el honor de la Power VR ante su rival, que se había apuntado nombres tan importantes como Quake II y Tomb Raider. Y es que si bien es cierto que el chip Voodoo proporcionó a estos dos juegos unos niveles de resolución nunca vistos hasta la fecha, todos los que tuvieron la suerte de poder contemplar Ultimate Race en un Pentium 166 o superior con bastante memoria quedaron deslumbrados ante su extraordinaria calidad gráfica, su velocidad sorprendente y la extensión de su circuito, que lo hizo destacar sobre el resto de los simuladores de carreras.

Aunque empezaba en una ciudad repleta de túneles y glorietas, el único circuito de la demo ofrecía a los jugadores una travesía agradable por todo tipo de paisajes; desde un tranquilo paseo por la playa a una angosta y ventosa subida de montaña, pasando por un descenso vertiginoso por un cañón o el obligado paso por el puente de turno. De acuerdo. Es muy posible que gran parte de esos escenarios fueran tomados "prestados" de juegos como Ridge Racer y Daytona USA, pero daba igual. Tenía un aspecto tan bueno que se lo perdonamos.

Habiendo recibido, pues, una recepción tan buena de los nuevos propietarios de tarjetas, era simplemente cuestión de tiempo que los diseñadores franceses de Kalisto se pusieran manos a la obra para traernos nuevos coches, nuevos circuitos y soporte para otras tarjetas gráficas 3D, antes de lanzarlo como un juego propiamente dicho (distinguible de la demo por la palabra Pro que se ha añadido al final). Aunque ha pasado un año desde el lanzamiento de la demo, lo cierto es que el público ha estado esperando la aparición de este juego como agua de mayo, ya que en ese tiempo no ha salido ningún otro título de su género capaz de hacerle sombra. Test Drive 4 se fue tan rápido como vino.







(Arriba) Las colisiones no destruirán tu vehículo, a no ser que estés en la arena multijugador. Eso sí, lo dañarán haciendo que disminuya su velocidad y destrozando tu dirección asistida.





"Ultimate Race Pro es un juego bastante difícil, aunque emocionante, que te costará mucho dominar"

Suave como la seda

Afortunadamente, teníamos a Screamer Rally y al excelente TOCA Touring Car de Codemasters para poder aguantar hasta la llegada de Ultimate Race Pro, que finalmente está entre nosotros. Dicho de una manera clara, directa y sencilla: Ultimate Race Pro es el juego de carreras más rápido y de mejor aspecto que hemos visto hasta la fecha (únicamente igualado por los dos títulos anteriormente mencionados), y que nos permitirá disfrutar como nadie cada vez que apretemos el freno de mano para adelantar en una curva peligrosa a un rival.
Pese a todo, y sintiéndolo mucho, tiene unas carencias importantes que le impiden alcanzar la supremacía absoluta sobre el resto de sus congéneres.
Y es una auténtica pena, porque Ultimate Race es un ganador nato que se merecía ese puesto, aunque bajo ningún concepto URP podría igualar a TOCA, F1GP2 o incluso a F1 Simulation en cuanto a lo que realismo se refiere, siendo como es un arcade puro y duro.
Vayamos por partes. Visualmente hablando, la versión 3D del juego es extraordinaria, dando sopa con ondas a la de cualquier otro juego. Pero incluso en la versión hardware, la calidad de los gráficos es muy elevada (lee el cuadro "Gráficos para todos los públicos"), con luces que se encienden en cuanto el sol desaparece por el horizonte y con escenarios repletos de detalles, como trenes, barcos o humo saliendo por los tubos de escape de los coches.
Lamentablemente, la mayor parte de las veces que hemos visto gráficos de gran calidad en un juego de carreras trataban de ocultar un título de ínfima calidad. Por suerte este no es el caso de Ultimate Race Pro, que aunque está lejos de ser perfecto, es un juego al que merece la pena (y mucho) jugar.
Para empezar, se te ofrece la oportunidad de fabricarte un coche a tu gusto, ajustando detalles como la velocidad, la aceleración, el agarre y la resistencia. Es fundamental conseguir unos valores equilibrados entre las tres primeras características, ya que los circuitos del juego (sobre todo los dos últimos) son bastante peliagudos. Además, el volante del vehículo es muy sensible, por lo que la conducción por las

Para tomar las curvas correctamente no sólo tendrás que empezar a pisar el pedal del freno antes de llegar a la curva, sino utilizar también el freno de mano.

Carreras multijugador

Sabemos que estamos en una posición privilegiada en OK PC Gamer, ya que podemos en jugar en red a los juegos, siendo esta una opción que la mayor parte de nuestros lectores no se pueden permitir. Lo cierto, no obstante, es que apenas utilizábamos esta opción con los juegos de carreras, ya que los encontrábamos (en general) bastante aburridos en sus opciones multijugador. Afortunadamente, en los últimos tiempos (como prueba Ultimate Race Pro), esta tendencia está cambiando bastante. Pese a que este título incluye una arena estilo Carmageddon en la que se puede conducir por donde se quiera, teniendo total libertad a la hora de fijar las características de nuestro vehículo, no hemos podido dejar de jugar a las carreras, de lo emocionantes que eran estas. Aunque se puede jugar por Internet, sinceramente no es lo mismo, por lo que recomendamos a todos aquellos que quieran pasar un buen rato que cojan su PC y se lo lleven a casa de un amigo a montar una red provisional. Sinceramente vale la pena.



colinas empinadas se volverá una aventura muy arriesgada, ya que cualquier movimiento en falso puede provocar que el coche vuelque. La física, por el contrario, es un aspecto que no ha sido tan trabajado. Si chocas a gran velocidad contra un objeto estacionario, podrás contemplar con asombro cómo tu coche sale volando por los aires y dando numerosas vueltas de campana para, tras aterrizar en el suelo con fuerza, salir de nuevo disparado hacia la meta con fuerza como si nada hubiera pasado.

Una vez hayas terminado de ajustar las propiedades de tu vehículo y te dispongas felizmente a escoger entre correr una copa o un campeonato, descubrirás con estupor que no hay. Tendrás que correr contra otros coches controlados por el ordenador en circuitos individuales o competir en carreras contrarreloj, ya que no hay campeonatos de ningún tipo. Nos ha sorprendido mucho el hecho de no encontrar un rasgo tan importante y tan sencillo de implementar en este título, que si lo hubiera tenido se habría convertido sin duda en el juego de carreras perfecto. Puedes, eso sí, quitar y poner a tu antojo las metas volantes, ajustar el nivel de la inteligencia de los oponentes e incluso correr contra un coche fantasma que representa tu vuelta más rápida en el circuito actual (al estilo Mario Kart), pero todo eso no es suficiente.

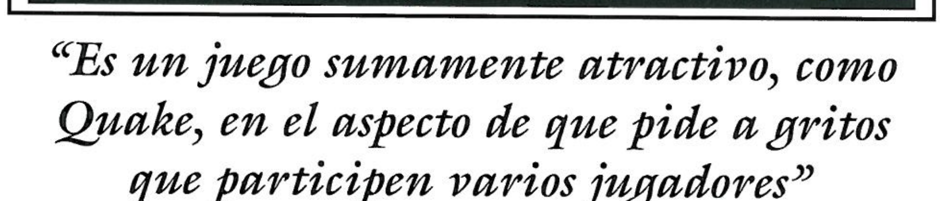
URP es como uno de esos festines familiares de las hamburgueserías. Cuando vas a comértelo con la familia, no te sacia, sino que simplemente te quita el hambre.

"Ultimate Race es un ganador nato, aunque bajo ningún concepto URP podría igualar a TOCA, F1GP2 o incluso a F1 Simulation en cuanto a lo que realismo se refiere, siendo como es un arcade puro y duro"

URP presenta 11 circuitos, uno de entrenamiento y 10 de competición, pero no te frotes las manos ante ese número porque no es del todo correcto. Los dos primeros son el de la demo dividido en dos partes, y en cuanto a los

Gráficos para todos los públicos

Ultimate Race fue un juego que se creó para demostrar la capacidad gráfica de la tarjeta Power VR (abajo en el centro). Se hizo un trabajo tan bueno que ganó (aunque por poco) a la 3Dfx (abajo a la derecha), proporcionando mejores colores y una mayor resolución que esta última. En lo referente a la velocidad de visualización, no obstante, encontramos poca diferencia entre ambas tarjetas, permitiéndote ambas alterar a tu gusto aspectos visuales como las sombras, el nivel de detalle del escenario, etc. Pero como podrás apreciar en la foto de abajo a la izquierda, aún sin la ayuda de una tarjeta aceleradora gráfica el juego tiene un aspecto soberbio.



La vista exterior permite una conducción mucho más precisa, aunque la que mejor transmite la sensación de velocidad es la vista interior.

"Es un juego sumamente atractivo, como Quake, en el aspecto de que pide a gritos que participen varios jugadores"

ocho restantes, los cuatro últimos son los cuatro primeros, sólo que corriendo en dirección contraria y con condiciones atmosféricas diferentes (niebla, lluvia, relámpagos).

En lo referente a la dificultad, es desproporcionada. El circuito de entrenamiento es muy sencillo (totalmente oval), pero los ocho restantes son extremadamente difíciles, teniendo que ir por montañas muy empinadas, dar giros de 180º y pasar por secciones más propias de un rally que de un circuito de carreras.

Por si todo esto fuera poco, las pistas están repletas de giros pronunciados que te forzarán a utilizar el freno de mano cada dos por tres para evitar salirte de la carretera, convirtiendo cada curva en una auténtica aventura. Y es que Ultimate Race Pro es un juego bastante difícil, aunque emocionante, que te costará mucho dominar.

No podemos terminar este artículo sin antes hacer una referencia al juego multijugador, otro de sus rasgos más notables.

Si tienes amigos a los que no les importa conectar directamente sus PC al tuyo, podréis experimentar un juego sumamente atractivo, como Quake, en el aspecto de que pide a gritos que participen varios jugadores.

Lamentablemente, no tiene opción de división de pantalla, por lo que la única manera de utilizar esta modalidad es mediante conexión directa o Internet (ver Carreras Multijugador).

Ante los defectos que hemos reseñado, sería fácil que te sintieses un poco reticente a jugar a Ultimate Race Pro, pero sería un error, ya que es un juego de carreras emocionante, rápido y de un aspecto soberbio. Y pese a todos sus defectos hay sueltos en el mercado un montón de títulos que no le llegan ni a la suela de los zapatos. Atrévete y pruébalo. No te arrepentirás.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Un arcade de carreras rápido y de gran belleza, al que la falta de opciones le traicionan en el último momento.



Myth: The Fallen

Fabricante	Bungie Software
Distribuidor	Proein
Dirección	Velázquez, 10 - 5º Dcha. 28001 Madrid
Teléfono	(91) 576 22 08
Precio	7.995 Pta.
Sistema mínimo	Pentium 133, Windows 95, Super VGA, Comp. DirectX
Sistema recomendado	Pentium 166, aceleradora 3D
Soporte de sonido	Compatibles DirectX

Aunque Bungie Software es una empresa poco conocida en nuestro país, tiene en su haber varios productos mucha de calidad, como por ejemplo Abuse o Myth: The Fallen Lords, que es el título que examinamos. Veámoslo más de cerca.

MYTH ES UN JUEGO QUE sorprende por muchos motivos, que comentaremos a lo largo de este artículo. Pero primero veamos en qué consiste exactamente: es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en una época más o menos medieval, pero sus muertos vivientes, sus fantasmitas, sus magos y demás alicientes lo convierten en algo mucho más entretenido que ver a un montón de caballeros abriéndose alegremente la cabeza entre ellos. Para completar las misiones necesitaremos colocar nuestras unidades cuidadosamente, ya que en general estaremos en una importante desventaja numérica. Por lo tanto, si se nos ocurre la genial idea de enviar a todas nuestras tropas contra el enemigo sin ningún tipo de planificación, nos encontraremos con una bonita pila de cadáveres antes de lo que se tarda en decir "¡Anda!, ¿pero de dónde han salido todos esos arqueros?". Y encima, como el ejército enemigo se compone precisamente de los



(Inferior) Podemos mover la cámara, rotarla, girarla y acercarnos o alejarnos del mapa. (Derecha) Podremos conversar con algunos personajes, que nos darán información para completar con éxito las misiones.



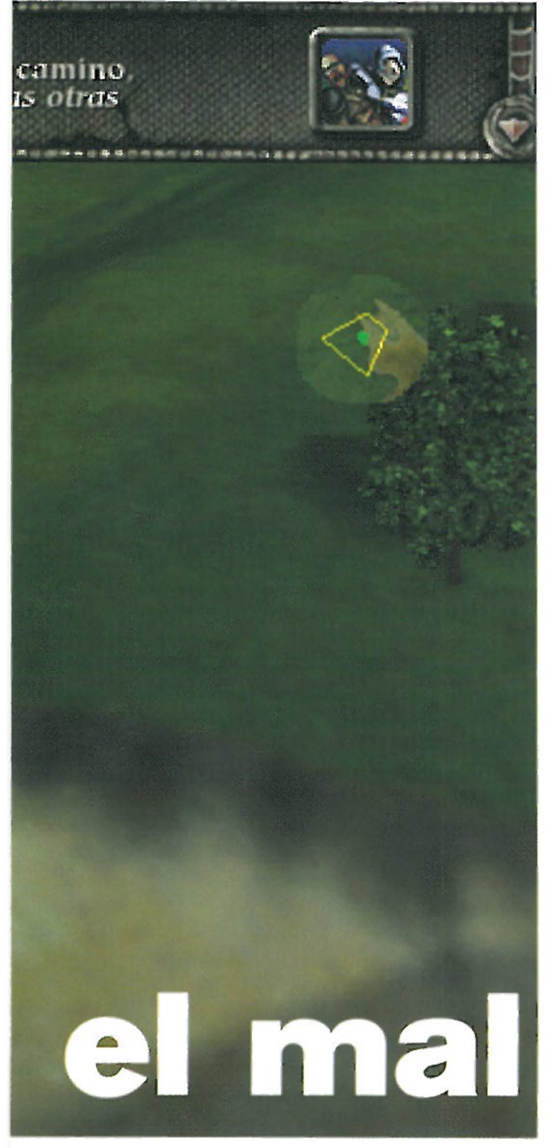




"Una posibilidad interesante del juego, que no es muy frecuente en este tipo de programas, son las formaciones"

Lords

cadáveres que va consiguiendo, nos quedaremos sin ellos.
La historia en la que se basa el juego es más o menos la habitual en este tipo de juegos: un ejército creado de la oscuridad ha estado asolando las tierras de la región durante más de 30 años, hasta que una ciudad se rebela y le hace frente, consiguiendo la primera victoria



importante. Desde aquí se empieza una campaña para liberar al mundo de los monstruosos soldados que lo componen y, sobre todo, de sus misteriosos amos. Respecto a estos, no se sabe demasiado, sólo que son seres de gran poder que poseen unos conocimientos de magia negra nunca vistos. Con ellos consiguen aumentar el poder de su ejército, ya que este está compuesto en gran parte de muertos vivientes, y ellos ya se ocupan de que candidatos a muerto nunca falten. Respecto a nuestro papel, por supuesto somos el comandante del pequeño grupo que se



Los decorados están perfectamente realizados, con campesinos, casas, árboles, huertas...



ha rebelado. Aunque en un principio contaremos con muy pocos hombres, poco a poco se irán uniendo más hasta que al final el poder de nuestro ejército será comparable al de nuestros mismísimos enemigos.
La visualización del campo de batalla es impecable, totalmente tridimensional. Los gráficos son simplemente impresionantes, en especial si se tiene una tarjeta aceleradora 3Dfx. Podemos acercar o alejar la imagen, rotarla, movernos por cualquier parte, etc., con unas pocas teclas y el ratón. Cualquiera puede hacerse con el manejo del juego en cuestión de minutos, en especial gracias a un excelente tutorial en el que se nos muestra cómo cambiar de posición en el mapa y las principales funciones de algunas de las unidades que aparecen en el juego. Los mapas son totalmente tridimensionales, con elevaciones, zonas bajas, arboles, ríos, casas y muchas cosas más, todas impecablemente realizadas. El sonido está también muy bien realizado, especialmente en lo referente a las voces digitalizadas, ya que a lo largo de las batallas nos encontraremos con personajes con los que podremos conversar y que nos darán indicaciones sobre lo que necesitamos hacer.
Al contrario que en otros juegos similares, el número de unidades no es demasiado amplio; hay 5 por bando. Pero no hay que pensar que esto es algo negativo en absoluto; más bien al contrario, ya que lo realmente importante es conocer las características de cada unidad y saber utilizarla, por lo que si hubiese muchas más no resultaría tarea sencilla. Cada una tiene unas ventajas que deberemos saber aprovechar y unos inconvenientes que tendremos que vigilar si queremos salir victorioso en las batallas.

Aunque el juego transcurre en tiempo real, la acción no es en absoluto frenética, por lo que en general dispondremos de tiempo para ir colocando cuidadosamente cada batallón y organizar planes tácticos que nos acerquen más a la victoria. Una posibilidad interesante del juego, que no es muy frecuente en este tipo de programas, son las formaciones. Podremos crearlas o bien utilizar las que ya están prefijadas de forma que nuestras tropas se muevan de forma ordenadamente. ¿Cuantas veces has deseado que las unidades más rápidas, pero más frágiles, de un grupo no se adelanten y sean masacradas por los enemigos antes de que lleguen las más pesadas, lentas y fuertes? Ahora puedes hacerlo; de hecho tendrás que hacerlo si quieres vencer en prácticamente cualquier batalla. Algunas unidades tienen varias funciones que podremos aprovechar; por ejemplo, uno de nuestros soldados más útiles y más peligroso para todo el mundo (amigos y enemigos) es un enano que lanza cócteles Molotov, pero que también puede colocar cargas de demolición. Decimos lo de peligroso para todo el mundo porque no es que sea un prodigio de la puntería el muchacho, por lo que será importante colocar a todo el mundo fuera de la zona aproximada de impacto, como por ejemplo en la otra punta del mapa, antes de ordenarle que empiece a lanzar bombas (¿que estamos exagerando?; ya lo comprobaréis en vuestras propias carnes...).
Cuidado con los enemigos, ya que algunos también poseen varias funciones y pueden sorprendernos si no nos andamos con ojo.
Sus impresionantes gráficos, su envolvente ambientación y sus excelentes efectos de sonido hacen de Myth todo un juegazo. Si a esto añadimos unas animaciones que parecen dibujos animados entre las misiones, una banda sonora de lo más apropiada y el ya casi imprescindible soporte para tarjetas aceleradoras 3Dfx se obtiene un juego merecedor de un lugar de honor en nuestra estantería.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Los amantes de la estrategia no deben correr, sino volar para conseguir este juego.



Front Page Sports: Ski Racing

Fabricante	Sierra
Distribuidor	Coktel
Dirección	Av. Burgos 9, 1º oficina 2. 28036 Madrid
Teléfono	(91) 383 26 23
Precio	5.475 Pta.
Sistema mínimo	P90, 16 Mb RAM, Win95
Sistema recomendado	P100, 32Mb RAM, aceleradora 3D
Soporte de sonido	A través de DirectX

¿LAS OLIMPIADAS DE INVIERNO en Japón te han dejado con las ganas de esquiar y este invierno no has podido acercarte a alguna de las pistas de nuestro país? Aún te queda alguna opción de irte a la montaña. Pero si lo tuyo es el tumbing, zapping y otros deportes de sillón quizá prefieras que te lleven la montaña a casa (como a Mahoma).



Temporada de esquí eterna

(Arriba) El Slalom Gigante ofrece las mayores dificultades de control. (Abajo) En algunas partes del recorrido la velocidad y el terreno nos harán saltar.



Y si de paso te traen todo el equipo de esquiar, mejor. Algo así ofrece Sierra con Ski Racing: una temporada de esquí virtual perpetua. Sin necesidad de saber esquiar podrás lanzarte cuesta abajo por la montaña.Como en todo simulador que se precie puedes configurar todos los detalles climatológicos del escenario, escoger las botas y los esquís adecuados a cada situación y tipo de descenso, y para que quede más bonito hasta el color del traje. Un detalle curioso es que existe información pormenorizada de cada montaña y un enlace a su sitio web en Internet. Antes de comenzar cada carrera podremos recibir los consejos de toda una profesional del descenso de montaña: Picabo Street, la campeona mundial. En cada montaña podemos participar en diferentes competiciones: Downhill, Super G,

Ski Racing ofrece una realista simulación de trepidantes descensos de esquí con la ayuda de la campeona mundial Picabo Street si resulta necesario.

Slalom, Slalom Gigante y Todos. En la última modalidad se realiza por turnos una carrera de cada tipo de competición y el vencedor es el de mayor puntuación total. Si competimos nosotros solos la lucha es contra el cronómetro. Es mucho más interesante competir con otros y por eso Sierra incluye en Ski Racing la posibilidad de juego multiusuario en un mismo ordenador con tus amigos y/o enemigos. Las competiciones pueden reducirse a una sola carrera o a una temporada completa. En un par de carreras rápidas se establece tu tiempo en la modalidad escogida, lo que fijará tu posición de salida. Después conseguirás puntos en función de tu posición de llegada a la meta. Quien más puntos haya conseguido a lo largo de la temporada se proclamará campeón. Lástima que no disponga de soporte para redes ni para modem.

El control es muy sencillo: las flechas del teclado, el ratón o el joystick para la dirección y unas cuantas teclas para otros sistemas de impulsión y algunos trucos de profesionales. Muchas veces se echa de menos cierto control sobre los bastones. Sin duda los aspectos más destacados de este simulador son su configurabilidad, sus gráficos y su física. Casi todos los detalles se pueden personalizar: climatológicos (viento, nieve, temperatura), de la pista (tipo de nieve) y del equipo de esquí (sobretodo, botas y esquís). Los gráficos son completamente 3D y se benefician de las populares tarjetas aceleradoras 3Dfx y de DirectX. Más adelante aparecerá un parche para que los usuarios de tarjetas Rendition le saquen todo el provecho a su equipo.

Ski Racing ofrece 4 puntos de vista diferentes: uno en primera persona y tres cámaras detrás a distintas distancias. Así podremos ver desde diferentes ángulos los saltos, caídas, derrapajes y demás efectos que la física del juego ha conseguido reproducir fenomenalmente.

Estamos ante un buen simulador de esquí que no se olvida de los que quieren jugar rápidamente sin perderse en mil detalles.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Esquí virtual para todos.



CYBERGAME

"el primer centro de España de juegos en red para PC"

acércate a nuestras instalaciones y disfruta como nunca lo habías hecho jugando hasta ahora

pentium mmx, gafas 3D, cascos virtuales, joysticks... todo a tu disposición



ponte a prueba en los mejores juegos del mundo: age of empires, quake 2, duke nukem, red alert, need for speed 2, carmageddon, warcraft II y muchos más

compite en los torneos nacionales de cybergame enfrentándote a verdaderos contrincantes



lucha, invade, defiende, disfruta y ¡gana!

entra en nuestros "cybrankings" y consulta vía internet tus puntuaciones actualizadas diariamente

CYBERGAME'S RATIOS

Age of Empires		Carmageddon		X-Wing vs. Tie F.	
Duke Nukem		Moto Racer		Descent	
Quake II		Need for Speed 2		Fifa'97	
Red alert		Blood		Hexen II	
WarCraft II		Quake		Pod	

**datos proporcionados por cybergame madrid (15 de marzo de 1.998)*



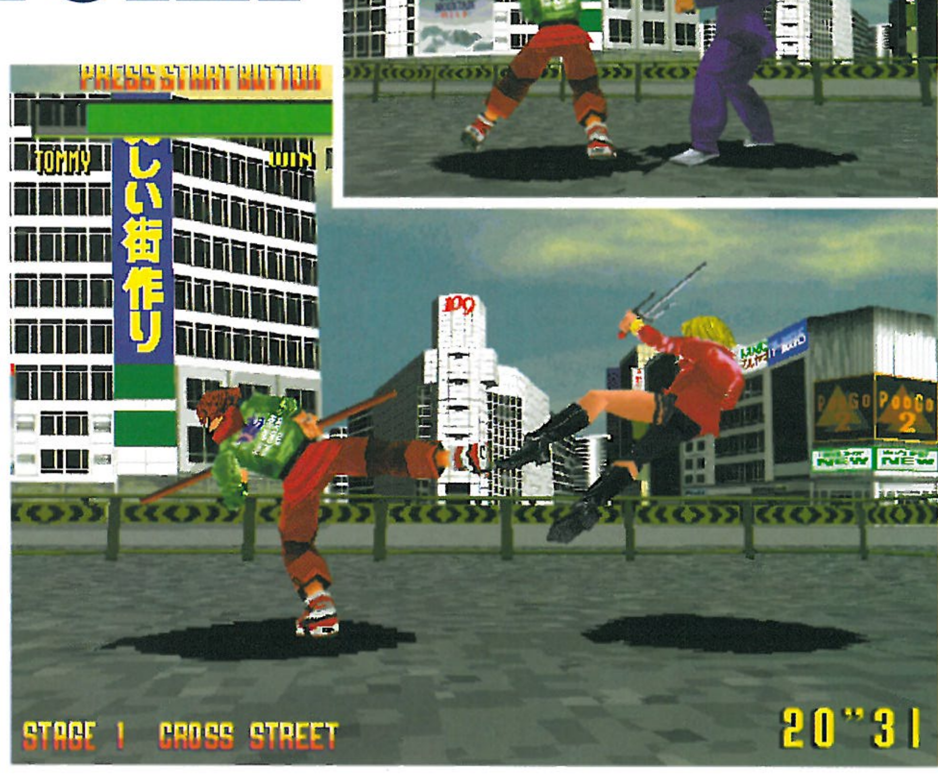
¿te atreves a jugar?
Sta. Feliciana 14
447 11 05
http://www.cybergame.org



Last Bronx

Vuelve el noble arte de vapulearse los unos a los otros. Adelante, Adelante, Puñetazo, Adelante, Patada.





Tommy y Diane tuvieron poco éxito como luchadores callejeros, debido a que eran siameses unidos por el pie.

Fabricante	Sega
Distribuidor	Sega
Dirección	Playa de Liencres, 2. C. Europa Empresarial Ctra. N VI 28230. Las Rozas (Madrid)
Teléfono	(91) 631 50 00
Precio	5.990 Pta.
Sistema mínimo	P100, 16 Mb RAM
Sistema recomendado	P166, gamepad
Soporte de sonido	Compatibles con Win95

Apático

ENTONCES HAN SER ARCADES. Te lo plantearemos como que el PC, como plataforma para juegos, ha sido generalmente infravalorada respecto a otras tecnologías. "Demonios", gritas. "No necesitamos juegos de lucha. Tenemos Quake y Quake II, y Total Annihilation, y muchas otras cosas geniales". Muy cierto. Pero pueden ser bastante divertidos. "Bueno", empieza la respuesta, "tenemos Virtua Fighter 2. Pero te puedes guardar tus juegos de consola. Tengo una tarjeta 3D, ¿sabes?".

En fin. Sin importar cuales sean tus gustos o tus argumentos para demostrar la superioridad del PC, es un triste hecho que haya tremendos arcades por ahí fuera (Tekken II, por ejemplo) que nunca lleguen a nuestros discos duros. Y, ¿PUEDES CREÉRTELO?, Last Bronx hace muy poco por remediar esta situación.

Last Bronx comete el más imperdonable de los errores que un arcade puede cometer: haber engendrado el hijo bastardo de un millar de desnutridos juegos de lucha: es frecuente y claramente posible pasar a través del juego a base de, sencillamente: a) repetir los mismos movimientos una y otra vez, y b) golpear los botones sin ton ni son. Las combinaciones de teclas y los movimientos especiales también favorecen a los que juegan con un solo botón, la mayoría de las veces anulando la necesidad de aprender.

Es un sencillo defecto que se autoamplifica exponencialmente cuanto más juegas con lo que, al final, cualquier disfrute incipiente es aplastado despiadadamente bajo su pie destrozador de habilidades. Dicho esto, el juego se disfruta más si aprendes los movimientos y ganas según tus propias condiciones; lo único es que no hay ningún incentivo por hacerlo así.

Hay otros problemas manifiestos: cualquier golpe te quita demasiada energía, de modo que cada parte del juego se acaba excesivamente deprisa, no dejándote nunca tiempo suficiente para reaccionar u organizar un reagrupamiento antes de que uno de los tuyos sea machacado. Es cuestión de lanzarse y liarse a dar golpes.

Los personajes resultan ser la típica y sobada selección de estereotipos que van desde el fulano poderoso pero lento (Zaimoku) hasta Yusaka, a lo Ken/Ryu.

También está la incómoda sensación de que nada "fluye" como debería, lo que da lugar a un juego rígido y poco natural exactamente igual que si fueran personajes animados por ordenador llevando a cabo movimientos programados de antemano.

Los gráficos, que se desternillan de risa ante todas esas nuevas tarjetas 3D, rehusan llevar a cabo su cometido básico y son exactamente tan poco inspiradores como podrías esperarte. Nos alejamos de Last Bronx irritados y con desgana. Les debemos un futuro mejor a nuestros hijos.



"¡Vaya pedazo de martillo!"

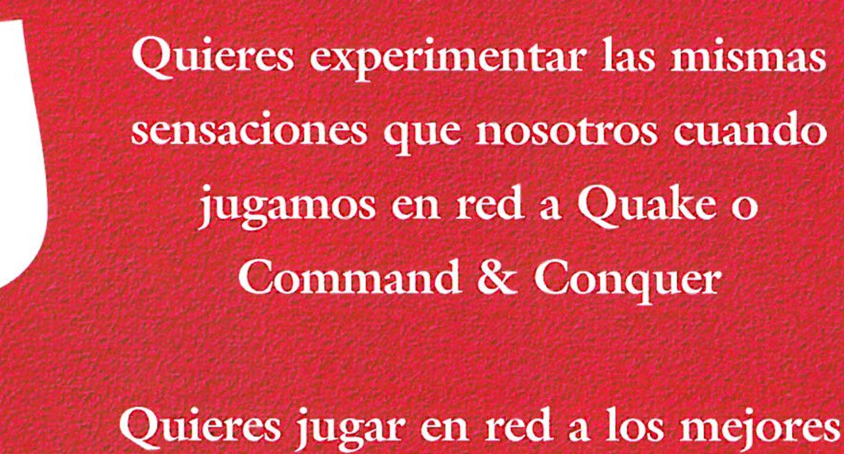
OK PC GAMER – VEREDICTO

Más Chuck Norris que Bruce Lee, e igual de entretenido.





Quieres saber por qué nos quedamos en la redacción hasta las 12 de la noche todos los días



Quieres experimentar las mismas sensaciones que nosotros cuando jugamos en red a Quake o Command & Conquer

Quieres jugar en red a los mejores juegos del momento



Eres un vicioso de los juegos y quieres disfrutar al máximo

Pues pásate presenta el cupón y jugando en red



por Cybergame, disfruta de 1 hora gratis con tus amigos.

Sta. Feliciana 14,
(junto a la Glorieta de Bilbao) en Madrid.
Teléfono: (91) 447 11 05

OK PC GAMER

Vale por 1 hora gratis en Cybergame



OK PC GAMER

Nombre y Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Edad: __________ **Teléfono:** __________

¿Deseas recibir publicidad sobre juegos?
Firma para autorizarlo:

Nota: el cupón debe tener todos los datos solicitados para poseer validez



Fabricante	Psygnosis
Distribuidor	Electronic Arts
Dirección	Rufino González, 23 Bis. 28037 Madrid
Teléfono	(91) 304 70 91
Precio	Consultar
Sistema mínimo	P90, 16Mb RAM, Win95
Sistema recomendado	P120, 32Mb RAM, aceleradora 3D
Soporte de sonido	A través de DirectX

Un día en las carreras

AUNQUE NO ES EL PRIMER juego de coches de Psygnosis, sí es el primero que se centra en la conducción per se. Los otros juegos (WipeOut y Destruction Derby) eran pequeñas incursiones en el género que incluían algún tipo de combate (si no puedes adelantar...); de Formula 1, el primero, mejor ni hablar. Esta vez Psygnosis ha optado por crear un juego de carreras puro y francamente divertido, y ha sido tan ambicioso como para intentar aunar la simulación con la acción.

Psygnosis ha logrado combinar un simulador de Fórmula 1 con un arcade de mucha acción.

Se han quedado cortos en ambas, pero ha conseguido crear un juego con unos gráficos y una adictividad insuperables. Analizando a los jugadores de carreras de coches aparecen dos grupos completamente opuestos. Unos aficionados buscan un nivel de realismo elevado y solo están satisfechos con simuladores que permitan modificar hasta el último detalle (amortiguadores y velocidad del viento incluidos). Otros se declinan por juegos de más acción, sin importarles en exceso si tomar una curva a 200 Km/h es posible sin derrapar o no; prefieren acción, velocidad y maniobrabilidad en el vehículo al realismo extremo. Por eso es muy difícil crear un juego que satisfaga a aficionados tan dispares.

Formula 1 '97



Como resultado de los choques nuestro vehículo puede despegar del suelo.

El título de Psygnosis gustará principalmente al segundo grupo, a los amantes de la acción y de los adelantamientos en curvas, aunque Formula 1 '97 también permita realizar ciertas modificaciones en los vehículos.
La física no es completamente realista; ha sido simplificada porque conducir un Fórmula 1 es realmente complicado y Psygnosis no pretende crear un entrenador virtual de pilotos de carreras, sino un juego que satisfaga también a los que buscan acción y competitividad. Sin embargo, Formula 1 '97 puede también gustar a los entusiastas del realismo en la modalidad Grand Prix, una competición mucho más real que el modo Arcade. En el Grand Prix tus oponentes serán famosos conductores de Fórmula 1 simulados con una inteligencia artificial adaptada a sus métodos de conducción. En una carrera de Grand Prix es fundamental poner a punto el vehículo, ya sea prepararlo para muchas curvas, para un circuito mojado o para lo que se avecine. Los choques existen y dañan los vehículos con abolladuras visibles. Aunque la conducción se dificulta un poco después de muchos choques, estos son siempre de poca importancia aunque hayamos dado vueltas de campana: es una cesión para los amantes del modo arcade.
Uno de los detalles curiosos que no suele verse en otros simuladores de Fórmula 1 es lo que Psygnosis ha llamado "tiempo dinámico". Esto significa que en medio de una carrera la climatología cambia: empieza con un sol espléndido, se nubla el cielo y comienza a llover. ¿Qué haces? ¿Te diriges a la zona de boxes a cambiar tus neumáticos por unos de lluvia o esperas a ver si escampa? Resulta que después de varias vueltas lloviendo te decides a cambiar los neumáticos y pronto deja de llover. ¿Vuelves a cambiarlos? Paras un par de vueltas. Pero quizás la indecisión o las constantes visitas a los boxes te hayan hecho perder la carrera. Otra vez será.
Formula 1 '97 aprovecha el boom de las tarjetas aceleradoras 3D para mostrar unos gráficos increíbles. Después de todo un año envidiando a los poseedores de una PlayStation, los jugadores de PC pueden ponerse al volante de los coches más rápidos del mundo.

Podemos mirar rápidamente hacia atrás; es como una especie de retrovisor gigante.

Además de incluir soporte para el chip Voodoo, Formula 1 también saca ventaja del resto de aceleradoras 3D a través de DirectX. Con una tarjeta 3Dfx la pista discurre a la velocidad del rayo bajo las ruedas de los bólidos. Los modelos tridimensionales de los vehículos son más reales que nunca. Los detalles que circundan las 18 pistas internacionales son inmejorables y no restan velocidad a la carrera. Además de los impresionantes gráficos la voz de un comentarista deportivo acompaña cada una de tus acciones. Sin duda, lo mejor de Formula 1 '97 son sus gráficos.
Es en la inteligencia artificial de los competidores donde falla Formula 1. No es que corran muy mal, pero tampoco ponen muy difíciles los adelantamientos. Cada oponente se supone que tiene una personalidad diferente y conduce según su estilo. Esto es muy difícil de apreciar, sobre todo cuando todos han quedado detrás de ti, si bien es cierto que la inteligencia artificial se adaptará a las condiciones climatológicas (si empieza a llover los conductores irán más despacio y frenarán antes para tomar las curvas).
Lo que más se echa en falta en Formula 1 es una modalidad multiusuario más completa. Por ahora sólo pueden competir dos personas usando la misma pantalla dividida en dos (en horizontal o vertical). Claro que tiene las ventajas de usar sólo un equipo, pero la visibilidad es reducida y la competición se produce solo entre dos, sin conductores controlados por el ordenador. Para que el juego saliera al mercado en la fecha prevista han dejado de lado otras posibilidades de competición multiusuario. Ni siquiera dispone de soporte para conexión directa por cable serie.
Como hemos visto, las características de Formula 1 como simulador no son pocas, pero da la impresión de que afectan poco al juego. Es posible cambiar las condiciones climatológicas, la longitud de la carrera, el vehículo... También ofrece dirección asistida y frenos inteligentes. Disponemos de varios modelos de coches, cada uno con sus características. Por ejemplo, el Renault es más fácil de dirigir y de controlar en las curvas que el poderoso Ferrari, pero este último es insuperable en las rectas. Lo que más cuesta al principio del juego es hacerse con las curvas. Como el motor de los Fórmula 1 está en la parte posterior y el radio de giro del volante es muy corto, si se entra demasiado rápido en una curva y se pega un volantazo para evitar salirse lo que se consigue es dar vueltas y perder el control. Pero después de unas cuantas carreras esta pequeña dificultad se supera y el juego se vuelve muy gratificante, al menos para los amantes de la modalidad arcade.

OK PC GAMER – VEREDICTO

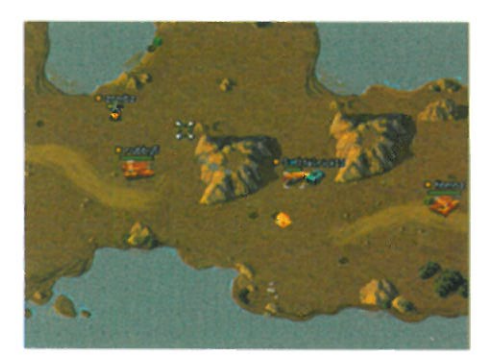
Carreras a toda velocidad con unos gráficos impresionantes.



Sole Survivor

Fabricante	Westwood
Distribuidor	Virgin
Dirección	Hermosilla, 46 - 2º Dcha., 28001 Madrid
Teléfono	(91) 578 13 67
Precio	6.800 Pta.
Sistema mínimo	P90, 16 Mb RAM, Win95, modem 28.8 Kbps, conexión a Internet.
Sistema recomendado	P200, 32 Mb RAM, modem 33.6 Kbps
Soporte de sonido	Compatible Sound Blaster

La última vuelta de tuerca de la factoría Westwood a su exitosa serie Command & Conquer se llama Sole Survivor Online, y mucho nos tememos que con este nuevo juego lo han vuelto a conseguir: 10 minutos de partida y te verás irremisiblemente enganchado hasta pedir a gritos que desconecten el ordenador para poder volver a tu vida normal.



(Derecha) De momento son 23 las unidades que Westwood ha puesto a nuestro alcance para que elijamos la que más se ajuste a nuestro estilo de juego. Elige bien, porque después te encontrarás solo ante el peligro.



"El planteamiento de cada partida cambia radicalmente en función de la velocidad de desplazamiento, rapidez de ataque y potencia de fuego de la unidad seleccionada"

SOLE SURVIVOR ES LA ÚLTIMA locura de Westwood. Parafraseando el título de cierta película de un director español de cuyo nombre preferimos no acordarnos, podría definirse a priori más o menos así: "Cómo vender otra vez lo mismo pero sin perder dinero en el intento". Lo mejor es que esto es tan sólo el inicio de la frase, porque habría que añadir: "Y encima tener éxito, y dar sensación de originalidad aunque no cambiamos ni los gráficos, ni la música, ni el sistema de control de las unidades, ni...". Pero entonces, ¿estamos ante un nuevo clon de Red Alert que repite fórmula sin aportar nada nuevo?

La respuesta es no. Nos encontramos ante un auténtico alarde de aprovechamiento de recursos, ante una excepcional (en el argot taurino) "larga cambiada" en la que cambiamos de tercio pero seguimos en la misma corrida. Nos explicamos: si miráis las capturas de Sole Survivor encontraréis muy pocas diferencias a nivel gráfico con respecto a Command & Conquer Gold o Red Alert, salvo que no hay apenas estructuras ni enemigos.

¿Dónde están los titánicos ejércitos que manejábamos y que se desplegaban por doquier llenando la pantalla? ¿Y las enormes bases que habíamos construido con un alto coste de recursos y no menos cantidad de paciencia? ¿Y que hay de las huestes enemigas, ya sean Stalinistas o Kanesianas? No, no busquéis nada de eso en Sole Survivor porque nada hallaréis. En este nuevo juego encontraréis todo el sabor añejo de las anteriores partes de la serie, con unos gráficos prácticamente idénticos (en SuperVGA, por supuesto) y un sistema de control de unidades exactamente igual a los anteriores; ni siquiera la música es original, ya que es un "remix" de temas de los anteriores programas. Sin embargo, hasta aquí llega todo parecido (como se suele decir, nada más y nada menos) con los otros dos juegos, ya que aunque como hemos visto el envoltorio es muy similar, muchas son las diferencias aunque no lo parezca a primera vista.

Para empezar, lo que ha cambiado totalmente es la infraestructura que se pone a disposición del jugador: ahora manejamos una única unidad en lugar de fastuosos ejércitos. De igual modo, se acabó aquello de recolectar tiberium o minerales para obtener recursos monetarios con los que construir una base... sencillamente porque no hay nada que recolectar o que construir. Estamos solos, así como suena y haciendo honor al nombre del juego. Pero antes de continuar hemos de hacer una aclaración importante: Sole Survivor se debe jugar exclusivamente por Internet. No incluye opción para juego en red local ni por modem, así que la única manera de disfrutarlo es conectarse a cualquiera de los

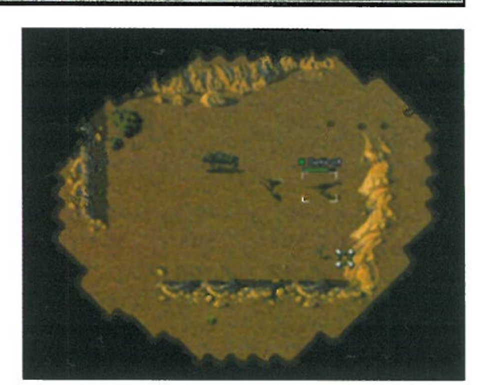
Online ¡Esta es mi guerra!



servidores destinados al juego en Westwood Online. Si bien hay una opción de práctica off-line que permite que juguemos individualmente en nuestro ordenador sin necesidad de estar conectados a la Red, no puede considerarse nada más que eso, una mera posibilidad de familiarizarse con los rudimentos del juego, ya que a las cuatro partidas estaréis aburridos de combatir siempre contra el ordenador (que por cierto tiene una inteligencia artificial algo "hiperdesarrollada").

Pero pasemos a hablar de la mecánica de juego en sí, que como veremos ha variado bastante desde la perspectiva de las anteriores entregas: como hemos dicho, controlamos a una sola unidad cuyo objetivo es simplemente sobrevivir en el campo de batalla lo más posible mientras elimina al mayor número de rivales en el intento. Esta unidad no tiene por qué ser siempre la misma, sino que tenemos a nuestra disposición un buen número de posibles "reclutas", de sobra conocidos por los seguidores de la serie: minigunners, artillería pesada, tanques de todos los tamaños, motos de exploración de Nod, Jeeps de GDI e incluso toda la fauna jurásica de triceratops, tiranosaurios y demás reptiles que pudimos ver en Covert Operations.

Con esta variedad, la estrategia está servida, ya que el planteamiento de cada partida cambia radicalmente en función de la velocidad de desplazamiento, rapidez de ataque y potencia de fuego de la unidad seleccionada. No obstante, el desarrollo es siempre el mismo: diseminadas por todo el campo de batalla hay gran cantidad de cajas que ocultan en su interior distintas bonificaciones que al ser recogidas por nuestra unidad aumentarán alguna de las características antes citadas. Esto, que parece simple, puede llegar a complicarse cuando vemos por ejemplo que si cogemos demasiadas cajas corremos el riesgo de que caiga sobre nosotros un rayo justiciero procedente de un estratosférico cañón de iones. De igual manera, la pugna por las cajas en un juego multijugador en el que tenemos a un enemigo detrás nuestro disparando sin cesar puede ser frenética. A esto hemos de sumarle que no hay un único modo de juego, sino gran variedad, desde el típico Capture the Flag (hay que lograr robar la bandera de la base del contrario y traerla hasta la nuestra), al Football (dos equipos compiten por lograr una especie de "touchdown"), pasando por el Human vs. Hunter (humanos contra inteligencia artificial), el Free For All (todos contra todos y sálvese el que pueda) o el Team Fight (luchas de dos a cuatro equipos). Si añadimos que pueden estar conectadas hasta 50 personas en el mismo escenario y que siempre hay disponibles un mínimo de 10 servidores, obtenemos un excelente juego on-line que no solo hará las



delicias de los fanáticos de C&C, sino de todo aquel que busque un juego lleno de posibilidades y que enganche durante horas y horas hasta que tenga que buscar apenado el botón de apagar el ordenador para evitar que el sueldo del mes coincida con el siguiente recibo del teléfono. En suma, un nuevo éxito de Westwood... y os dejamos, que vamos a seguir jugando a Sole Survivor.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Un juego indispensable para todo aquel que cuente con un modem y conexión a Internet.



Goosebumps, Attack

Fabricante	Microsoft
Distribuidor	Erbe
Dirección	Méndez Álvaro, 57. 28045 Madrid
Teléfono	(91) 506 42 00
Precio	7.990 Pts.
Sistema mínimo	P75, 16 Mb RAM
Sistema recomendado	P133, 24 Mb RAM
Soporte de sonido	La mayor parte de las tarjetas

POCAS VECES NOS HEMOS encontrado con un arcade 3D tan extravagante como Goosebumps (Goose para los amigos). Al parecer, está basado en un cómic muy famoso en Estados Unidos, pero del que aquí no hemos oído hablar nunca (al menos nosotros) de un tal R. L. Stine.

Pero aunque no lo indicase en la portada del juego, lo cierto es que nada más abrir el tebeo... esto... enchufar el ordenador, podríamos apreciar que Goose es un título que está claramente basado en la estética del cómic norteamericano.

De hecho, el comienzo es propio de personajes como Spiderman o La Masa: un joven completamente anónimo que un buen día, mientras leía en el autobús camino a la escuela un cómic, se ve arrastrado a un mundo paralelo a las afueras del Cuartel General del Mutante Enmascarado. Allí se encontrará con un grupo de superhéroes, La Liga de los Chicos Buenos (no bromeamos), que le indican que dicho Mutante Enmascarado planea conquistar su mundo transformándolo en un cómic. Obviamente, el chaval decide impedirlo y se lanza a la exterminación de todos los adláteres del Mutante de Marras que se encuentre por el camino, en un intento desesperado por salvar el



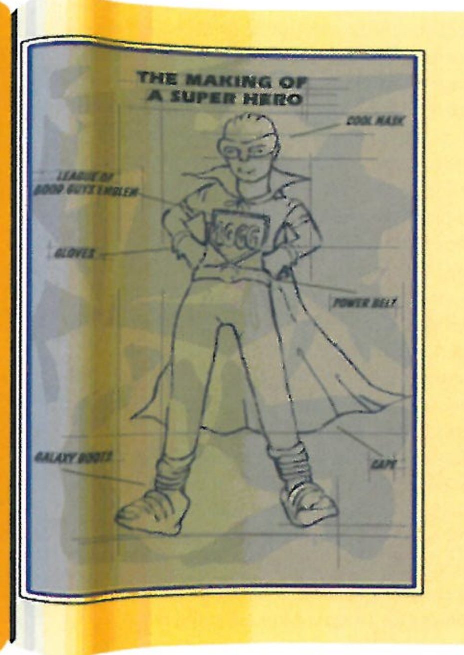




Rarísimo

Ponte en la piel del héroe más "casposo" de todos los tiempos y prepárate para acabar con la invasión de los terroríficos mutantes armado con las armas más rocambolescas que puedas imaginar.



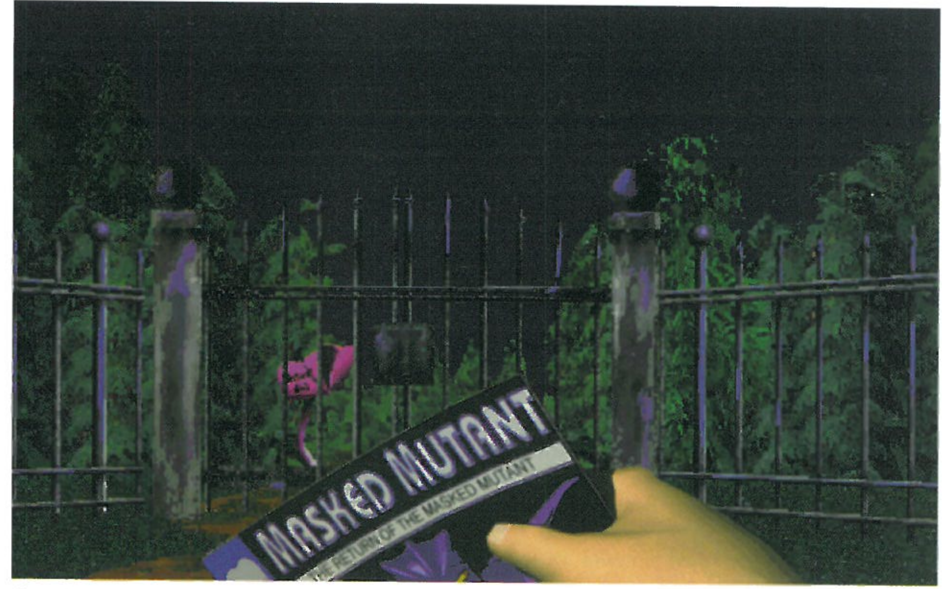




of the Mutant







(Superior) Al principio sólo contaremos con el cómic para defendernos de los ataques de los Mutantes. (Izquierda arriba) Según vayamos avanzando iremos presenciando algunas secuencias animadas que nos informarán del desarrollo de la aventura. (Izquierda inferior) El juego posee una estética muy en la línea del cómic norteamericano.

¿Qué hago con este bicho?

Nada más comenzar el juego, cuando cojas el ascensor para la quinta planta del Cuartel General del Mutante Enmascarado, te encontrarás con una especie de escarabajo gigante que intentará acabar contigo. Como la única arma con la que cuentas es un cómic, lo mejor será que huyas a la habitación que se encuentra al final del pasillo central. En ella encontrarás un martillo con el que podrás poner en su sitio a ese bicho.



Mundo, la Verdad, la Justicia y el Modo de Vida Americano (si no lo decimos reventamos). Para ello, lo primero que deberá hacer es agenciarse una de las muchas armas que componen el extenso arsenal del Mutante y que se encuentra disperso por las habitaciones de su cuartel en forma de objetos tan diferentes como un martillo, un rastrillo de jardín o una pistola láser, por poner sólo tres ejemplos.

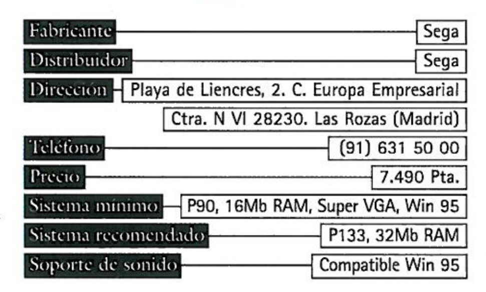
Goosebumps es un juego que se diferencia ampliamente de otros títulos similares que existen en el mercado actualmente no sólo por su historia desenfadada y chabacana, sino por la estética surrealista de sus gráficos y por su extraño planteamiento, que parece estar a medio camino entre la aventura gráfica y el arcade 3D. Pero lo mejor será que vayamos por partes. En lo referente a los enemigos, lejos quedan aquí los alienígenas de aspecto amenazador de Quake II o los temibles Stormtroopers de Jedi Knight. En su lugar nos encontraremos con una especie de escarabajos gigantes o con hombre-hortalizas que nada más nos vean comenzarán a arrojarnos tomates. Con esto no queremos decir que no sean peligrosos (si te aciertan más de cinco tomatazos, despídete de la vida), pero lo cierto es que no logran causar la misma aprensión que nos metían en el cuerpo los enemigos anteriormente mencionados.
En el apartado gráfico, Goosebumps nos presenta unos escenarios de gran calidad, pero con unos colores muy chillones, más propios de un cuadro de Andy Warhol que de un juego de ordenador. Pero tranquilo porque los personajes no desentonan en absoluto con la estética de los escenarios. Todos ellos hacen gala de una vestimenta estridente y extravagante (como sólo un superhéroe o supervillano pueden llevar sin hacer el ridículo), que causará una oleada de nostalgia en todos los lectores de cómic que se pongan delante de este título.
Pero dejando a un lado su ambientación, lo cierto es que aunque Goosebumps presenta algunos detalles relevantes (como una historia muy rica en detalles o una gran suavidad en la transición entre las misiones), lo cierto es que ofrece muy pocas innovaciones a los jugadores. De hecho, presenta algunos rasgos irritantes que lastran bastante al juego. A modo de ejemplo, el protagonista presenta el punto de vista más bajo que hemos visto nunca en un arcade 3D. Ignoramos si este efecto se ha buscado a propósito (a fin de cuentas llevamos a un niño) o se debe a algún descuido en la programación, pero lo cierto es que es bastante frustrante tener que estar pulsando constantemente la tecla de elevar el punto de vista para poder ver bien a los escasos adversarios. Sí, has leído bien, escasos. A diferencia de otros títulos en los que la acción es constante, en Goosebumps es muy esporádica y por si fuera poco te puedes encontrar con que algunos adversarios son inmunes a cierto tipo de armas, lo que te obligará a huir de ellos para evitar que acaben contigo. Todos estos rasgos se mezclan para crear un juego híbrido muy difícil de catalogar y que, pese a presentar una buena factura técnica, no hemos podido jugar sin tener la sensación de que le faltaba algo.
Probablemente el problema sea que desconocemos el cómic en el que está inspirado este título, por lo que es muy probable que no lo sepamos valorar en su justa medida, pero no lo podemos asegurar. De todas maneras, si estás cansado de los arcades tradicionales y quieres probar una experiencia completamente nueva, atrévete con este título. Ten por seguro que te sorprenderá de principio a fin.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Un juego muy extraño, difícil de catalogar, pero con muy buena factura técnica.



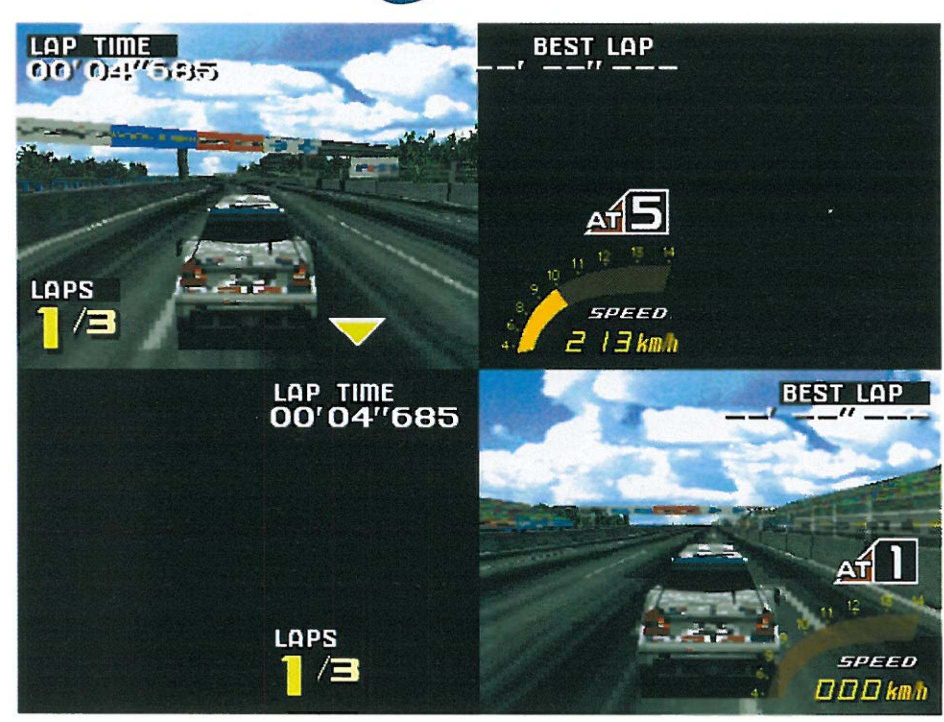
Sega Touring Car



Fabricante	Sega
Distribuidor	Sega
Dirección	Playa de Liencres, 2. C. Europa Empresarial Ctra. N VI 28230. Las Rozas (Madrid)
Teléfono	(91) 631 50 00
Precio	7.490 Pta.
Sistema mínimo	P90, 16Mb RAM, Super VGA, Win 95
Sistema recomendado	P133, 32Mb RAM
Soporte de sonido	Compatible Win 95

SIEMPRE QUE A LA REDACCIÓN llega un nuevo título de carreras, se desata un pequeño conflicto para ver quién es el afortunado que tiene la suerte de escribir el artículo correspondiente, ya que este es un tipo de juego al que absolutamente todos los redactores somos aficionados. Precisamente por eso, cuando finalmente pudimos ver Sega Touring Car no pudimos evitar sentirnos un poco desilusionados, ya que esperábamos mucho más de él.

La última adición de Sega al género de los juegos de carreras es un título extremadamente fiel a la realidad, pero con serias limitaciones a la hora de emocionar a los jugadores. Eso se debe, en gran parte, a sus mediocres gráficos, que presentan una pixelación monstruosa. Aunque el juego incluye una opción para mejorar la resolución de estos, es peor el remedio que la enfermedad, ya que el precio a pagar por una mayor definición en los gráficos es el de unas pausas prolongadas que ralentizan el juego.



¿Normal o súper?

"Nunca en la historia del PC la conducción ha sido una ciencia tan precisa"

Si los deseos de diversión se transformasen en coches, todos los que contemplasen este juego disfrutarían de comodísimos medios de locomoción.



Para poder tomar la curva sin problemas, le pedimos a Stephen Hawkins que nos calculara la trayectoria correcta.

Lamentablemente no termina ahí la cosa. A todo lo dicho antes hay que unir también el hecho de que únicamente puedes escoger entre cuatro vehículos y otros tantos circuitos para jugar, y que la conducción es extremadamente difícil. En Sega Touring Car hay que tomar todas las curvas de manera perfecta, ya que si cometes el más mínimo fallo quedarás rápidamente desbancado de las primeras posiciones. Nunca en la historia del PC la conducción ha sido una ciencia tan precisa. De hecho, lo más probable es que en las primeras partidas se te acabe el tiempo antes de llegar a la meta, ya que es casi imposible ir a gran velocidad por determinadas partes del circuito. Lo único que logra salvar a Sega Touring Car es su apartado multijugador, que incluye tanto opciones de división de pantalla como de red e Internet. Por lo demás, el juego deja poco sitio para el concepto de diversión, ya que en su afán por ser tan real como la vida misma, Sega ha creado un título que más que un juego de carreras parece trigonometría sobre ruedas.

OK PC GAMER – VEREDICTO

Tiene todo bien puesto en su sitio, pero le falta algo de garra.



OBSEQUIO PARA NUESTROS SUSCRIPTORES

Un sensacional SideWinder gamepad de Microsoft®



OFERTA VALIDA SOLO PARA ESPAÑA
Y HASTA AGOTAR EXISTENCIAS
SIDEWINDER

Deseo suscribirme a la revista ***OK PC GAMER*** por el periodo de un año en modalidad de pago que indico:

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

8.340 pesetas por un año de suscripción
Comprende **12 números** de la revista más el **REGALO,** incluídos los gastos de envío.

OK PC GAMER

NOMBRE ______ **1er APELLIDO** ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ **Nº** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ______ **CIUDAD** ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ **CIF** ______ **TELEFONO** ______

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **LARPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ____/____/____/____

Caduca ______ 199__

MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne recopilada en nuestro fichero de datos, y rectificarla si es errónea o cancelarla. Si no desea recibir información comercial de esta u otras empresas le rogamos nos lo haga saber mediante comunicación escrita con sus datos personales.

Envíe este cupón a: LARPRESS, S.A. Pza. República de Ecuador, 2-1º - 28016 Madrid. Tno.: (91) 457 91 91 Fax: (91) 457 98 36

Enredados en Internet

Este mes os ofrecemos un monográfico dedicado a Starcraft, el último bombazo de la compañía Blizzard. Os descubriremos todo sobre el juego que arrasará en la red dentro de nada.

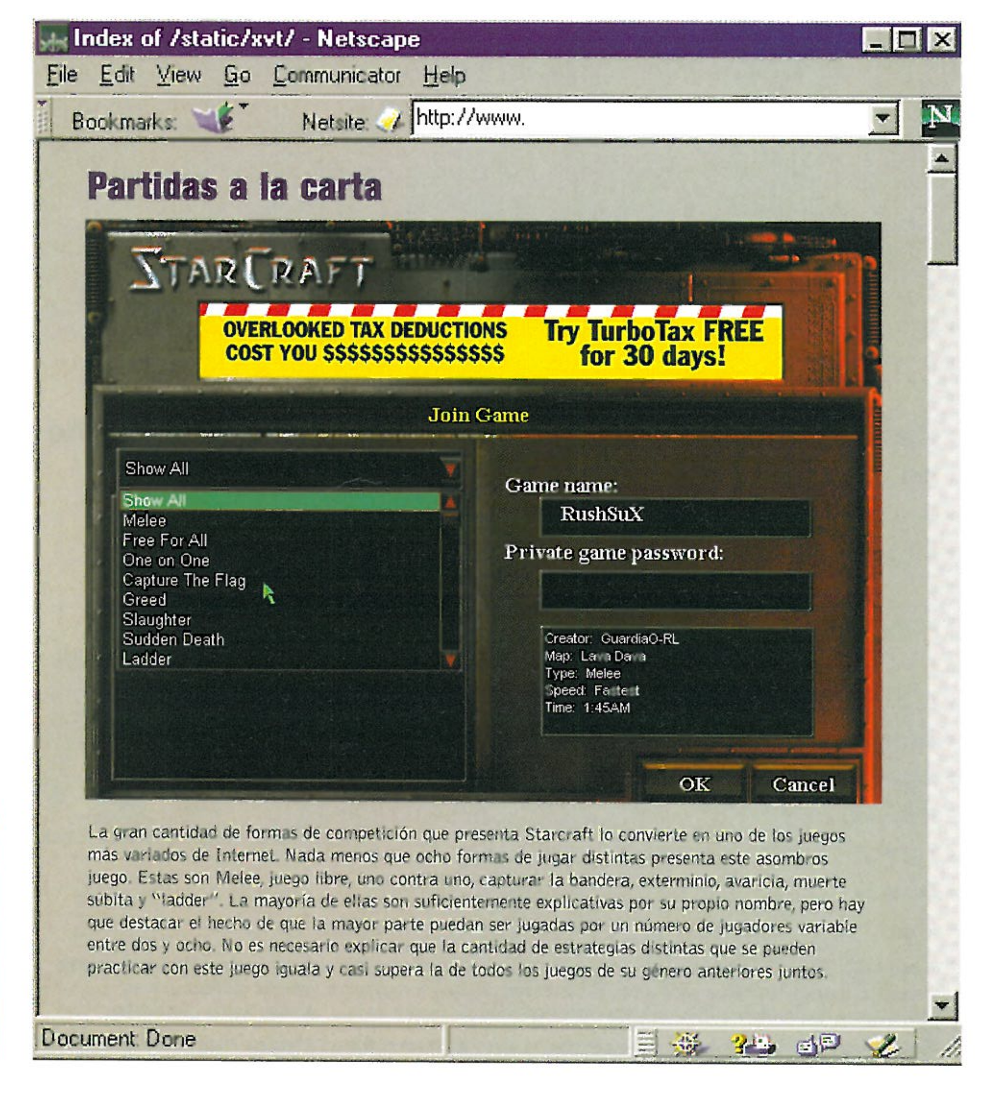
AFORTUNADAMENTE AHORA LA mayoría de los juegos que poseen la opción de jugar vía Internet introducen una interfaz sencilla y de fácil acceso. Como muestra sólo tenemos que echarle un vistazo al reportaje que se publicó en esta misma sección hace unos meses sobre forma de organizar una partida de Jedi Knight en Internet. Sin embargo, no hace mucho tiempo las cosas no eran tan sencillas. Hace relativamente poco para jugar a algunos de los juegos más populares del momento (léase Warcraft 2 o Quake) había que cursar un master sobre "Khalis", "Quakespys" y demás zarandajas. Ni que decir tiene que tanta complicación echó para atrás a un gran número de aficionados con poco conocimiento de Internet, que prefirieron jugar solos a tener que pasar por pruebas tan complicadas. En este estado de cosas apareció Diablo, uno de los primeros juegos en presentar un sistema realmente sencillo para jugar vía Internet. Gracias a Battle.net, un sistema de dedicación exclusiva, se podía jugar a Diablo sin más que iniciar una sesión de Internet y ejecutar el juego. Ahora, con Starcraft, los chicos de Blizzard parecen haber decidido que con Diablo lo hicieron todo lo bien que era posible, y han adoptado casi íntegramente el mismo sistema, conservado la interfaz gráfica pero adaptándola a la imaginería futurista propia del juego. Donde antes había huesos y mármol ahora hay chapas de metal y circuitería, pero el resto es igual. De todos modos, para los que no conozcan Diablo, os explicaremos a continuación todas las particularidades del universo Battle.net, sitio que para muchos jugadores de todo el mundo se ha convertido en un lugar de cita tan habitual como puedan ser el bar de la esquina o el banco del parque.

La clasificación de Starcraft nos proporciona todo tipo de estadísticas sobre los mejores jugadores.

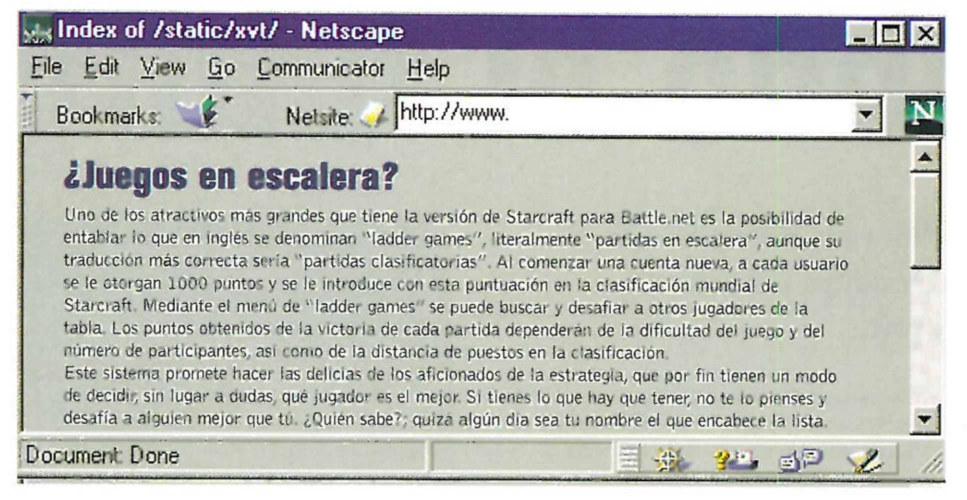


LOS PROLEGÓMENOS

Comenzar una partida de Starcraft en Internet no podría ser más sencillo. Basta con iniciar una sesión con tu sistema habitual, InfoVía, Acceso telefónico a redes... el que sea. A continuación sólo tienes que elegir la opción de partida multijugador vía Battle.net. Inmediatamente el programa se pondrá a buscar el servidor más rápido que te ofrezca acceso a Battle.net. Dependiendo de la velocidad de tu módem, de la calidad de tu conexión y, sobre todo, del estado de saturación de los distintos servidores, esta búsqueda puede tardar más o menos tiempo. En el peor de los casos serás informado de que no es posible acceder a Battle.net; si es así no tienes más que armarte de paciencia, dejar transcurrir un tiempo prudencial y volver a intentar después la conexión. Sin embargo lo más natural será que transcurridos unos segundos se efectúe la conexión. Lo primero que te solicitará será el nombre de usuario y la contraseña. Esto es fundamental porque una de las características novedosas de Starcraft es que una vez que demos de alta una cuenta de usuario ninguna otra persona de todo el mundo podrá jugar con el mismo nombre. Este sistema permitirá, como se explica en el cuadro correspondiente, llevar una clasificación mundial de jugadores de Starcraft.



La gran cantidad de formas de competición que presenta Starcraft lo convierte en uno de los juegos mas variados de Internet. Nada menos que ocho formas de jugar distintas presenta este asombros juego. Estas son Melee, juego libre, uno contra uno, capturar la bandera, exterminio, avaricia, muerte subita y "ladder". La mayoría de ellas son suficientemente explicativas por su propio nombre, pero hay que destacar el hecho de que la mayor parte puedan ser jugadas por un número de jugadores variable entre dos y ocho. No es necesario explicar que la cantidad de estrategias distintas que se pueden practicar con este juego iguala y casi supera la de todos los juegos de su género anteriores juntos.

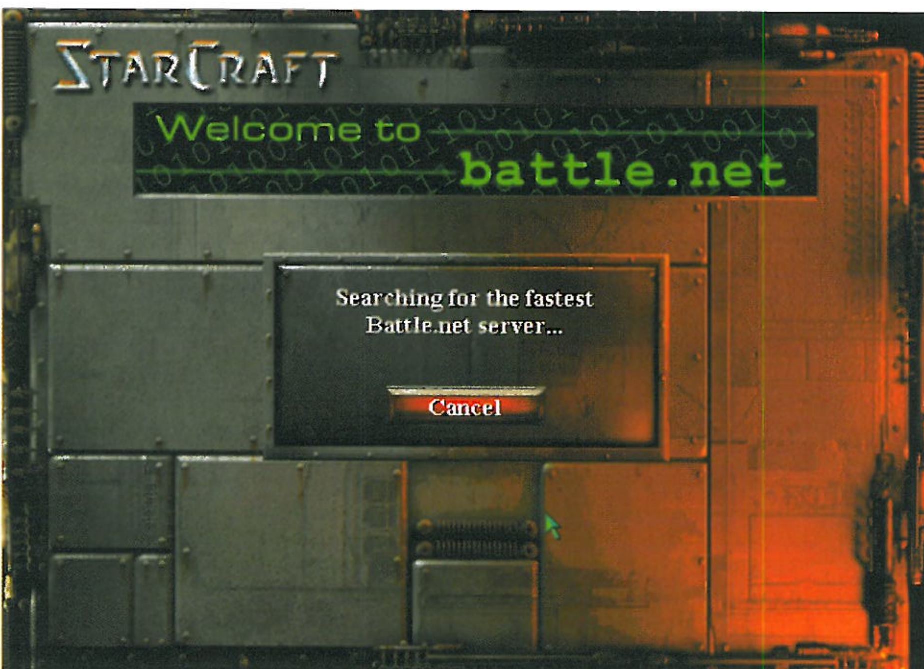


¿Juegos en escalera?

Uno de los atractivos más grandes que tiene la versión de Starcraft para Battle.net es la posibilidad de entablar lo que en inglés se denominan "ladder games", literalmente "partidas en escalera", aunque su traducción más correcta sería "partidas clasificatorias". Al comenzar una cuenta nueva, a cada usuario se le otorgan 1000 puntos y se le introduce con esta puntuación en la clasificación mundial de Starcraft. Mediante el menú de "ladder games" se puede buscar y desafiar a otros jugadores de la tabla. Los puntos obtenidos de la victoria de cada partida dependerán de la dificultad del juego y del número de participantes, así como de la distancia de puestos en la clasificación.
Este sistema promete hacer las delicias de los aficionados de la estrategia, que por fin tienen un modo de decidir, sin lugar a dudas, qué jugador es el mejor. Si tienes lo que hay que tener, no te lo pienses y desafía a alguien mejor que tú. ¿Quién sabe?; quizá algún día sea tu nombre el que encabece la lista.



Al igual que sucede con Diablo, también en Starcraft dispondremos de un montón de canales de Chat que abarcan todos los temas posibles.



(Arriba) La comodidad de Battle.net estriba en que es el propio programa el encargado de buscar un servidor y conectarse. (Inferior) En www.blizzard.com podremos encontrar información sobre Starcraft y las mejores estrategias para jugar en red.



Una vez que entremos en Battle.net, apareceremos en el foro de chats de Starcraft. Este sistema, idéntico al de Diablo, nos permitirá entablar una charla con todos los jugadores que se encuentren en el mismo canal que nosotros. A nuestra disposición tendremos montones de estos canales, tanto genéricos como dedicados a temas específicos; además, debido a la similitud de ambos sistemas, también podremos conectarnos a los canales de chat de Diablo y visitar a nuestros amigos. Por supuesto también podremos crear nuestro canal privado.
Desde esta pantalla inicial podremos tanto unirnos a partidas ya existentes como crear una nueva. Cualquier partida jugada se anotará en nuestro historial, y cualquier jugador podrá consultar este sin más que pulsar sobre su nombre en la lista del chat. A la hora de crear una partida podremos decidirnos entre un número elevadísimo de opciones, siendo este quizá uno de los juegos de estrategia que más posibilidades ofrece. El número de jugadores podrá oscilar entre dos y ocho; además, podremos elegir el mapa de la partida de entre los suministrados por el juego o usar uno creado por nosotros mismos. Otra variante añadida es la de que cada jugador puede elegir cualquiera de las tres razas presentes en el juego.
Starcraft ha supuesto, sin lugar a dudas, una revolución en los juegos de estrategia; pero además, gracias a un sistema completo como pocos y a una enorme oferta de posibilidades, también podría suponer otra revolución en los juegos en Internet. El tiempo lo dirá.



Queremos que participes en esta sección. Si tienes información útil o interesante sobre la Red, puedes enviarnos un mensaje a la dirección:
okpcg@lar.es

Explorando el futuro

¿Qué nos va a aportar Windows 98 a los usuarios? OK PC Gamer te revela los rasgos más relevantes del sistema operativo más esperado de Microsoft.

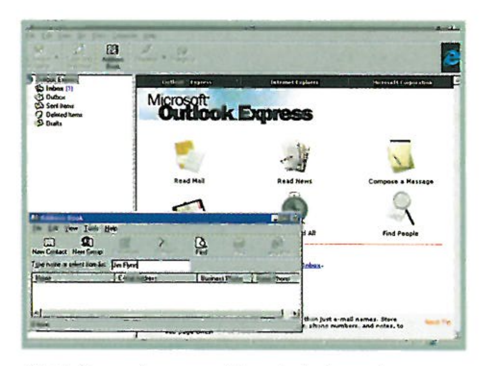
Tres años después del lanzamiento de Windows 95, nos encontramos anunciando la llegada de un nuevo sistema operativo, Windows 98. A un par de semanas de que se nos entregue una nueva beta, podemos asegurar sin ningún tipo de dudas que aunque Windows 98 contendrá un buen puñado de mejoras sobre su antecesor, tendrá más de evolución que de revolución.

Una apuesta segura por Internet

Pese a eso, no se puede clasificar a este sistema operativo como lo han hecho algunos periodistas apresurados (en el mejor de los casos) o sin idea alguna acerca de lo que es un ordenador (lo más probable), que han tachado erróneamente a Windows 98 como el resultado de la unión de Windows 95 e Internet Explorer 4.0. Esa afirmación probablemente tenga su origen en el hecho de que con Windows 98 podrás utilizar el IE 4 para realizar cualquier tipo de trabajo con tu PC (incluso la contabilidad casera), ya que tanto la aplicación como el archivo que necesites aparecerán en este navegador.

Esta opción, que en principio parece tan revolucionaria y extravagante, no es más que el siguiente paso lógico en la carrera del señor Gates por facilitar al máximo el manejo del PC a los usuarios, que independientemente de que trabajen con ficheros de su ordenador, de una red o de una página Web, utilizarán las mismas aplicaciones.

A diferencia de su antecesor, Windows 98 apuesta fuerte por Internet y está diseñado para funcionar normalmente en la Red. Para empezar, mantendrá una página Web de actualización desde la que podrás bajarte los últimos controladores para mantener siempre a punto tu sistema. Su escritorio activo no sólo te permitirá poner vídeos o páginas web como papeles tapiz animados que sirvan de fondo a tus trabajos, sino que además también funcionará con otro tipo de canales, como los que tienen Disney, Warner o la inevitable MSN. El correo será gestionado por una nueva versión de Outlook Express, que no sólo es muy sencillo de usar, sino que además ofrece todas las opciones que un usuario normal necesita, como insertar ficheros, responder a los que escriben y una libreta de direcciones.



Otlook Express incorporará las principales opciones que un usuario normal le pide a un gestor de noticias y correo de Internet. Como puedes comprobar, la interfaz es muy familiar.



En el caso de que necesites más consejos o alguna actualización, Windows 98 te lo proporcionará, accediendo a una página Web creada ex profeso para ese fin.

Extrañamente familiar

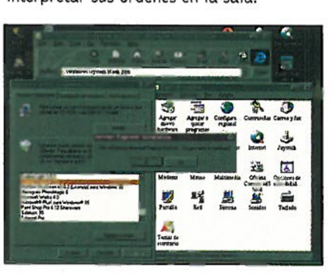
Pero si por cualquier motivo quieres seguir trabajando con el escritorio de Windows 95, podrás seguir haciéndolo. El escritorio de Windows 98 puede adoptar la misma forma que el del 95, siendo la única diferencia la aparición de una nueva sección en la barra de tareas para incluir las direcciones de Internet. Aunque no afectará para nada al rendimiento del sistema operativo, lo cierto es que hará que la barra empiece estar saturada, teniendo que dar cabida en su interior al botón de Inicio, a las aplicaciones abiertas y ahora a esta nueva sección. También encontrarás otros cambios menores, tanto en el aspecto como en el funcionamiento de este nuevo Windows. Las carpetas, por ejemplo, se abrirán con un único clic y los menús desplegable se presentarán ahora como si se desplegasen hacia arriba o hacia abajo. Además, será mucho más fácil configurar el menú de Inicio, pudiendo añadirle y quitarle elementos a tu antojo sin ninguna complicación.

En paralelo Los adelantos tecnológicos más recientes

Nada como una buena cabeza

En estos momentos se está desarrollando en Estados Unidos una lucha muy dura en los tribunales entre Microsoft y el Departamento de Justicia de Estados Unidos. El motivo es la consideración de si Internet Explorer es o no es una parte integral de Windows. Microsoft dice que sí, mientras que el Departamento de Justicia dice que no, que pueden y deberían separarse y venderse a aparte. En el caso de que Microsoft ganara este litigio, obtendría carta blanca para construir casi cualquier cosa y a incluirla dentro de su sistema operativo bajo la excusa de que es una extensión de él. Llevando el argumento de Microsoft a su última conclusión lógica, un procesador de texto, una hoja de cálculo, un juego o casi cualquier programa de los que hay ahora en el mercado puede ser una parte de Windows. Esto, obviamente, sería un golpe de muerte a la competencia. ¿Quién se iba a gastar dinero en un programa de la competencia si hay uno incluido en el sistema operativo?

De momento todos los indicios apuntan a que el fallo del tribunal será en contra de Microsoft, ya que el juez está bastante molesto ante la arrogancia que esta compañía está demostrando en la sala, y la manera tan peculiar que tiene de interpretar sus ordenes en la sala.



Microsoft argumenta que la opción de quitar programa de Windows 95 no quitaba Internet Explorer.

¡Horror!, los precios de la memoria pueden subir

Los recientes problemas financieros en Asia, especialmente en Corea, pueden tener una repercusión negativa en los precios de la memoria. Aunque en estos momentos hay una gran cantidad de chips de memoria en stock, lo cierto es que ante el panorama poco prometedor del sudeste asiático, todas las compañías que se lo pueden permitir están almacenando los chips, con vistas a sacarlos al mercado cuando hayan subido los precios. Si estás detrás de un chip de 16 Mb o de 32 Mb, cómpralo pronto, ya que los precios pueden subir en cualquier momento.

P-20 Flightstick Pro

Boeder nos ofrece su último joystick de la serie Flightstick especialmente diseñado para simuladores de vuelo y arcades 3D. Como cabría esperar, P-20 Flightstick Pro tiene aceleración en la empuñadura, se puede calibrar en los ejes X e Y y dispone de control de timón con autocentrado.
Destacan sus ocho botones de control programables a través de la utilidad GamingCenter de Boeder y su controlador de 4 vías (algo así como un segundo joystick en el mando). El "sombrerete" se usa ya en algunos simuladores de vuelo para observar el panorama circundante sin cambiar la dirección de vuelo.
La aplicación GamingCenter te permitirá crear asociaciones entre los ocho botones del joystick y combinaciones de teclas independientes para cada juego. ¿Qué tal un botón exclusivo para un rocket jump de Quake? ¿O para esos saltos tan difíciles a veces del Tomb Raider?
El diseño ergonómico del mando resulta muy cómodo.
Sobre todo lo agradeceremos los que nos pasamos horas y horas jugando. Lo que también agradecemos los adictos a los arcades 3D es el modo fuego automático: una sola pulsación y el cargador comienza a vaciarse.
Su instalación no ofrece problemas porque además de ser compatible con DirectX, también lo es con los populares joysticks CH y Thrusmaster. Funciona tanto en Windows 95 como en MS-DOS porque permite conmutar entre funcionamiento digital o analógico, una clara multifuncionalidad. Y su precio es francamente atractivo.

Fabricante: Boeder
Distribuidor: Boeder España
C/ Lanzarote 11, nave 11
Polígono Industrial Norte
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid
Teléfono: (91) 658 67 44
Precio: 8.495 Pta.

Valoración 85%

Windows 98 no será más lento que Windows 95, aunque por lo que hemos podido ver en esta beta necesitará un mínimo de un Pentium 100 con 16 Mb RAM para funcionar correctamente. Tratamos de instalarlo en un AMD K5-133 con 8 Mb y pudimos comprobar que el ordenador tardaba una eternidad en hacer cosas tan sencillas como empezar la sesión o acceder a unos archivos. No obstante, hay que reconocer que esto es una beta y que es posible que Microsoft esté trabajando en la actualidad en solucionar esto.

Actuación

Serás capaz de programar a Windows 98 para que efectúe por el solo periódicamente rutinas del tipo Scandisk o defragmentaciones de disco duro. El sistema de almacenamiento de archivos FAT32, que permite almacenar archivos en el disco ocupando menos espacio, será estándar en Windows 98. De hecho, si estabas utilizando la versión anterior (VFAT 16), con el sistema operativo vendrá una utilidad que te permitirá convertir esa versión a la 32 sin tener que reformar tu disco duro.
Las nuevas tecnologías también tendrán cabida en Windows 98. Las nuevas tecnologías USB y IEEE 1394 tendrán sus propios controladores, por lo que un montón de periféricos interesantes podrán conectarse directamente a un PC con Windows 98 siempre y cuando tenga detrás el conector adecuado.
Una de las piezas de hardware más útiles para las que Windows 98 incluirá soporte será el DVD, que ahora ha cambiado sutilmente su nombre de Digital Video Disc por el de Digital Versatile Disc.
Además, DirectX 5 estará incluida en Windows 98, lo que quiere decir que entre estos dos rasgos se dará un amplio espectro de posibilidades a los diseñadores de juegos. También podrá recibir señales de canales de televisión digitales, pudiendo colocarlo directamente en tu escritorio activo.
Por si fuera poco, está diseñado para proyectar sus imágenes conjuntamente en varios monitores.
De hecho, los programadores de Microsoft afirman que podrás ver vistas panorámicas en los juegos utilizando al mismo tiempo tres pantallas. No lo sabemos. Quizás el señor Gates se pueda permitir el lujo de gastarse 160.000 pesetas en tres monitores, pero nosotros, pobres mortales, no. Quizás algún día...

Un rumor que cada vez cobra más fuerza en el mundillo de la informática es que Microsoft piensa en el futuro mantener únicamente dos líneas de Windows. Windows CE y Windows NT. Windows Noventa y Algo será integrado con NT antes de su próximo lanzamiento, quizá en Windows NT Home o algo similar.

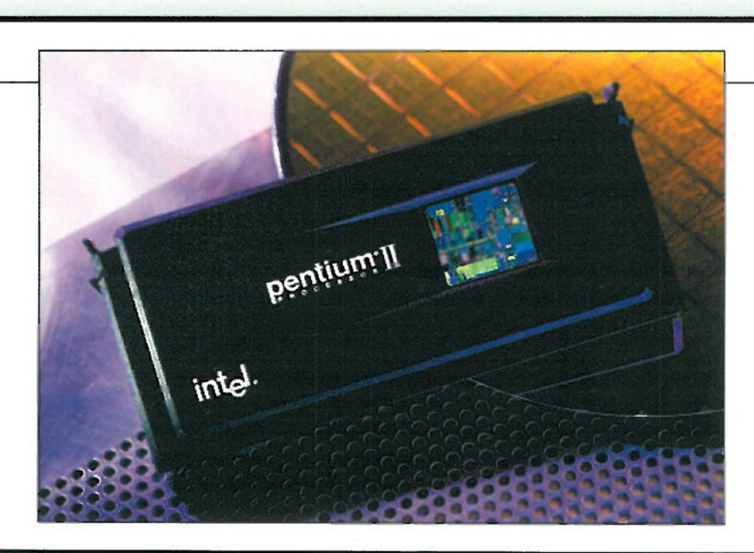




(Arriba) El navegador de Windows 98 tiene un aspecto muy similar al de un navegador de Internet. De hecho, utilizan el mismo programa: Internet Explorer 4.0. (Abajo) Serás capaz de establecer rutinas automáticas en Windows 98, y encargarle que realice ciertas tareas mientras estás dormido.

Un río fluye a través de él

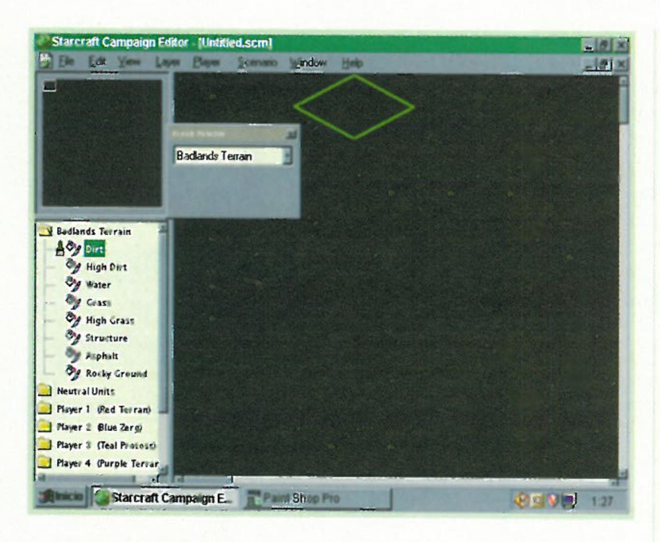
En el caso de que alguna vez te hayas preguntado de dónde saca Intel los extraños nombres código que utiliza para sus procesadores, la respuesta es muy sencilla: son los nombres indios de los ríos del Oeste norteamericano. El último de ello en ver la luz ha sido Dechutes. Bajo este nombre se encuentra una nueva versión de Pentium II con dos importantes innovaciones. Para empezar, está construido sobre la base de una arquitectura de 0.25 micrones, cuando los anteriores Pentium II y MMX estaban construidos en torno al 0.35. Esto quiere decir que la dimensión básica de los componentes se ha reducido un 40%. Este salto a unos chips más pequeños y fríos también puede provocar un descenso en los precios, ya que Intel puede aumentar la producción con la misma cantidad de silicio. El otro rasgo que estos juegos incorporarán será el de una mayor velocidad, siendo la mínima 333 MHz y pretendiendo llegar a chips de 450 MHz. ¿Cuánto tardaremos en ver un procesador cuya velocidad se exprese en gigaherzios?



Por fuera no hay diferencias apreciables, pero el procesador que hay dentro de Dechutes Pentium II es mucho más rápido y pequeño que nunca.

Curso de creación de niveles de Starcraft

Este artículo es el primero de una serie de tres entregas a través de las cuales os introduciremos en el manejo del editor de niveles de Starcraft. Si ya juegas a este magnífico juego no te lo pienses: el siguiente paso es la creación de tus propias campañas. Lo único que necesitaras es el editor, nuestro curso y un poco de imaginación.



A estas alturas muy poca gente duda ya que Starcraft sea el juego de estrategia en tiempo real del año. Entre sus numerosas virtudes, que probablemente ya conozcáis todos, se encuentran una adicción endiablada y una originalidad a prueba de bombas. Además, el soporte para partidas multijugador está construido de manera impecable; nunca antes fue tan sencillo jugar a un juego de estrategia en tiempo real a través de Internet. Pero lo que mucha gente todavía no ha tenido tiempo de apreciar es la pequeña gran joya que acompaña a Starcraft: el editor de niveles. Si las misiones incluidas con el juego te parecieron impresionantes, ¿qué pensarías si te dijéramos que con el editor puedes crear campañas incluso más complejas que esas? Sí, la verdad es que nosotros también nos resistíamos a creerlo, pero si sigues con detenimiento las tres entregas de nuestro curso no sólo comprobarás que es cierto, sino que aprenderás a realizar cualquier mapa que seas capaz de imaginar. Cualquiera.

LAS COSAS CLARAS...

Lo primero que tenemos que explicar es que a lo largo de este curso supondremos que el lector tiene un cierto conocimiento de Starcraft, así como de los distintos tipos de unidades y terrenos que en él aparecen. Aunque de vez en cuando mencionemos alguna unidad o terreno en concreto, explicar de manera pormenorizada todos y cada uno de los componentes del juego es una tarea que está fuera del objetivo de este curso. Una vez aclarado esto y antes de empezar a explicar el funcionamiento del editor, parece necesario hacer un breve resumen de sus posibilidades. En primer lugar el editor nos permitirá crear niveles tanto para partidas multijugador como individuales. Además, no nos veremos limitados a mapas aislados, pues una de los principales atractivos de este programa es que con él se pueden crear sin ningún problema campañas de hasta 20 niveles sucesivos. Estas campañas podrán llegar a ser, como ya hemos dicho antes, tan complejas como las incluidas con el juego y podrán poseer resúmenes de cada misión, condiciones de victoria específicas para cada nivel, atributos especiales para las distintas unidades y otras muchas características que iremos explicando en detalle.

Los lectores más avezados ya habrán pensado que un programa tan potente como parece ser el editor de Starcraft seguramente tendrá unos controles muy complicados. Pues bien, aunque no es exactamente así, están muy cerca de la verdad. El manejo de este editor se puede hacer confuso por momentos, pero



Para cada tipo de adorno existen muchas variantes distintas.



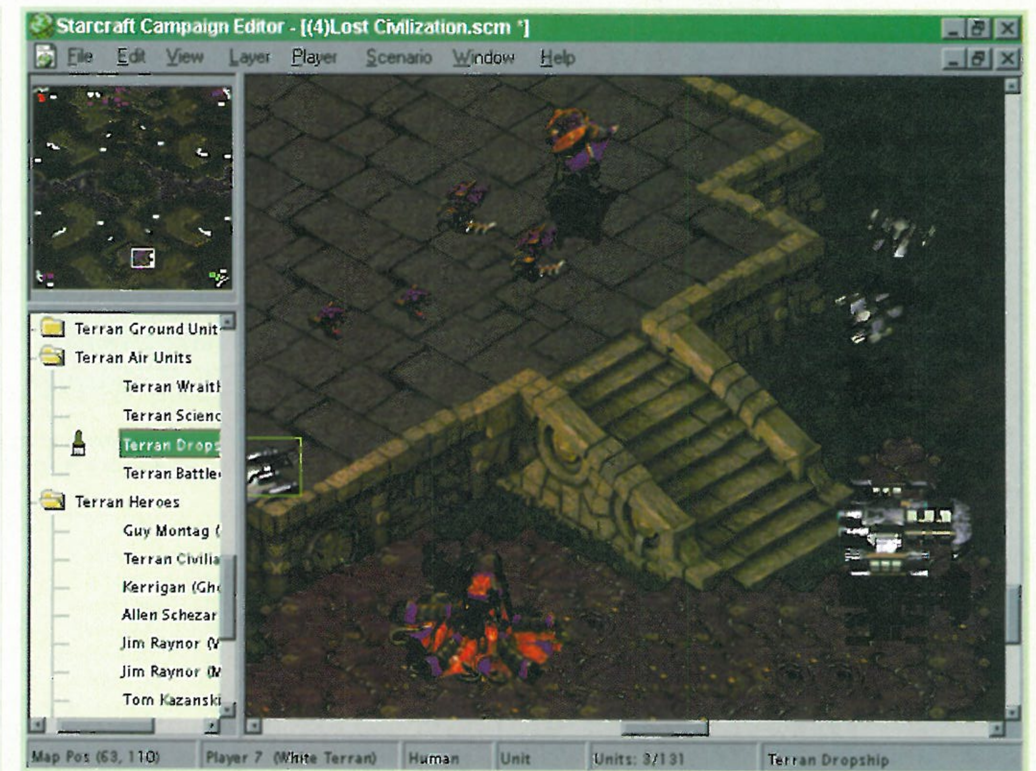
Podemos colocar cualquier tipo de unidades.

esto no es porque sus controles sean complicados, sino por el elevado número de opciones de las que dispone. Como iréis comprobando según avance nuestro curso, un poco de paciencia bastará para aprender a manejarlo.

LA INTERFAZ DEL EDITOR

Al ejecutar el editor nos encontraremos con una pantalla dividida en ventanas, como podréis apreciar en las imágenes adjuntas al artículo. En la esquina superior izquierda está situado el imprescindible minimapa. En él veremos una representación de la totalidad del nivel, así como una indicación de la posición de los distintos objetos. La ventana más importante la encontramos a la derecha de la pantalla y es la del mapa. En esta ventana es donde dibujaremos el mapa para luego ir introduciendo en él los distintos objetos, tanto unidades como edificios, accidentes del terreno, etc. A menudo será necesario movernos a lo largo de ésta pues el tamaño total del mapa superará al de la ventana. Las opciones a nuestra disposición son usar los cursores o pulsar sobre el minimapa en el lugar al que queremos ir directamente.





(Izquierda) Al primer vistazo el editor nos ofrece una pantalla llena de información. (Sobre estas líneas) Diseñar mapas a dos niveles no es en absoluto complicado.

Hay que tener en cuenta que esta ventana no tiene porque ser única, ya que podemos abrir más de una vista del mapa de la misión. Luego podremos organizarlas como deseemos en la manera en que se suele hacer con Windows, esto es, en cascada, en mosaico, etc. Debajo del minimapa se encuentra situado el árbol de herramientas. Esta ventana está organizada según un sistema de carpetas similar al del explorador de archivos.

Teclas de método abreviado

Cuando un programa tiene tantas opciones como el editor de Starcraft es interesante considerar la posibilidad de usar las teclas de método abreviado. Aunque no son muchas cubren la mayoría de las acciones más frecuentes. Uniendo su uso con el de las distintas paletas conseguiremos la máxima eficacia.

Control o Mayúsculas Al igual que sucede durante el juego podrás crear grupos de unidades u objetos a base de pulsar con el ratón sobre cada una de ellas al tiempo que mantienes presionada cualquiera de estas dos teclas.

Control+N	Crea un nuevo mapa.
Control+O	Abre un mapa existente.
Control+S	Guarda el mapa actual.
Control+Z	Deshace la última acción.
Control+Y	Vuelve a hacer la última acción anulada.
Control+X	Corta la selección y la pone en el portapapeles.
Control+C	Copia la selección al portapapeles.
Control+V	Pega el contenido del portapapeles en el mapa.
Suprimir	Borra el objeto seleccionado.
Control+A	Selecciona todos los objetos disponibles.
Control+F4	Cierra la ventana actual.
Control+F6	Cambia a la siguiente ventana.
Alt+F4	Sale del editor de Starcraft.

objeto en cuestión. Por ejemplo, si lo que queremos es situar la base del jugador tres, que por omisión viene definido como un Protoss, no tendríamos más que abrir la carpeta "Jugador 3", dentro de esta abriríamos la carpeta "Edificios Protoss" y seleccionaríamos el edificio "Nexus". A continuación, al mover el cursor sobre la ventana del mapa veremos una silueta semitransparente del edificio; si esta silueta aparece con color verde es que el lugar es apropiado y bastará con pulsar con el ratón para colocar el edificio. De idéntica manera procederíamos tanto para dibujar el mapa como para ir rellenándolo con las unidades y edificios deseados.

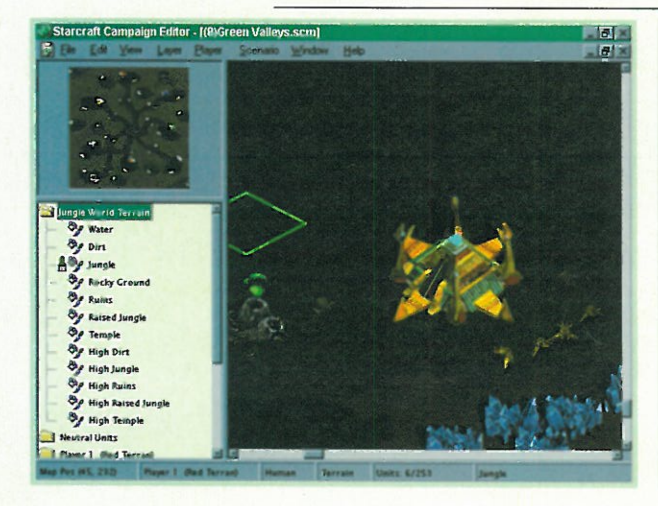
LA BARRA DE MENÚS

El editor de Starcraft carece de una barra de herramientas propiamente dicha y, por tanto, para manejarlo deberemos recurrir a la barra de menús. De entre todos los menús hay algunos que tienen mayor importancia que otros. Entre los menos importantes, al menos a efectos de nuestro curso, se encuentran los de Archivo, Edición y Ventana, cuya similitud con los menús del mismo nombre que se pueden encontrar en cualquier programa de Windows





(Arriba) Podemos abrir a la vez varias ventanas de mapas. (Derecha arriba) Las regiones creadas nos permiten definir zonas para establecer, por ejemplo, condiciones de victoria. (Derecha) En el árbol de herramientas (a la izquierda de la imagen) se pueden seleccionar las unidades que se van a situar en el mapa.



Dentro de estas carpetas encontraremos diversos objetos que podremos añadir al escenario. En concreto la primera carpeta contiene siempre los objetos del terreno apropiados al tipo de escenario que estemos creando. O sea, si el mapa fuera de tipo jungla, en esta primera carpeta encontraríamos desde suelo normal hasta arboles, pasando por hierba, ruinas, etc. En la segunda carpeta se encuentran las unidades neutrales y los recursos, tanto minerales como gaseosos. Cada una de las siguientes ocho carpetas contiene todas las unidades, edificios y objetos asociados a un jugador en particular. El sistema para usar estas carpetas es idéntico para todas ellas y muy sencillo, pues bastará con abrir una de ellas, seleccionar el objeto deseado y pulsar con el ratón sobre el mapa para colocar en él el

es total, y por tanto no necesitan mayor aclaración. De entre el resto de menús merecen especial atención los de Jugador, Vista, Capa y Escenario.

Jugador

Al abrir este menú aparece una lista de los ocho posibles jugadores que puede tener un mapa. Desde aquí podremos seleccionar uno de ellos como el jugador por omisión en ese momento. También desde aquí podremos configurar las características de cada jugador. Entre estas características figuran si el control lo efectuará el ordenador o un jugador humano, la lista de unidades y avances tecnológicos disponibles para cada bando o la presencia de habilidades especiales en ciertas unidades.

Al crear un mapa podemos definir tanto su tamaño como el tipo de terreno que lo formará.

Vista

Este menú nos presenta las opciones de ocultar o no el minimapa y el árbol de herramientas, pero también, lo que es más importante, nos permite abrir paletas de pinceles y de adornos. Estas paletas son elementos básicos a la hora de diseñar un mapa.

La primera es una pequeña ventana que "flota" sobre nuestro área de trabajo y que puede ser desplazada de un lado a otro. En ella aparecen, mediante el correspondiente botón, todas las posibles carpetas del árbol de herramientas para el jugador por omisión en ese momento. Al pulsar sobre una de ellas se abrirá automáticamente en el árbol de herramientas.

La utilidad de esta paleta es muy grande, pues al poder tener varias abiertas nos permite tener seleccionados permanentemente los objetos más frecuentes que usamos para diseñar el mapa, y podremos pasar de uno a otro sin mas que pulsar sobre una paleta (a diferencia de tener que ir al árbol de herramientas a buscarlos uno por uno).

La paleta de adornos funciona de manera similar pero contiene los distintos complementos que adornan y dan ambiente al mapa o bien aquellos que no tienen cabida en ninguna otra categoría.

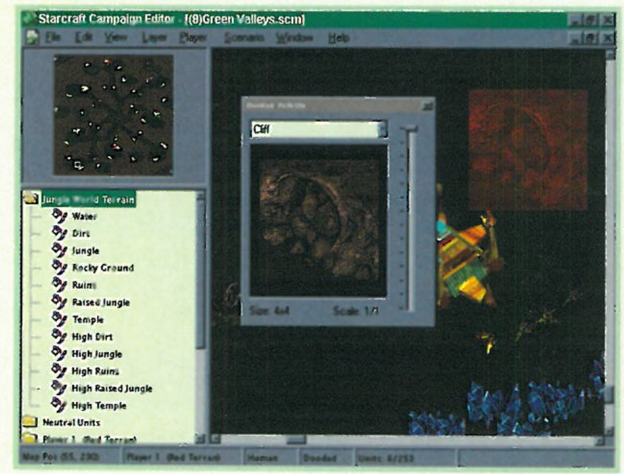
En esta paleta encontraremos los pinceles para dibujar los puentes, acantilados, rocas, ruinas, escaleras, etc. Para cada tipo de objeto tendremos varios modelos distintos, además de que los objetos variarán de un tipo de mapa a otro.

Capa

El editor de Starcraft funciona mediante un sistema de capas superpuestas. Al crear el nivel lo que hacemos es ir dibujando en una capa o en otra. Estas capas son, de mayor a menor profundidad: Terrenos (la capa base del mapa, la geografía), Complementos (los distintos objetos que adornan y dan ambiente a un mapa), Localizaciones (en esta capa se define distintas zonas que luego se emplean en los objetivos del misión), Unidades (tanto las unidades como los edificios y recursos) y Máscaras (indican la zona que un jugador verá al empezar la partida). La capa en la que estemos trabajando indica, entre otras cosas, los objetos que podemos seleccionar del mapa.

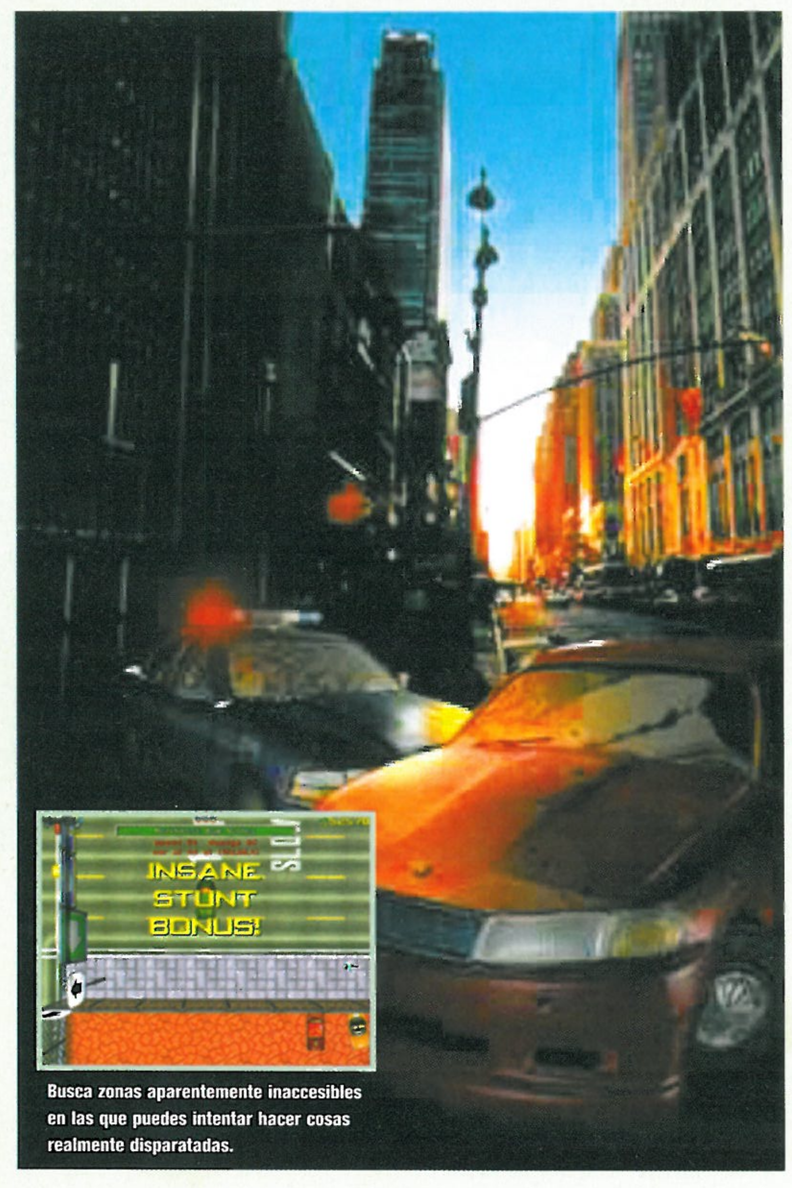
PARA FINALIZAR

El menú de Escenario contiene entre otras opciones, lo que es sin duda la herramienta más potente del editor: los "triggers". Básicamente, estos "triggers" permiten asociar acontecimientos del juego con sucesos determinados, con una libertad tan grande que te permitirán crear asociaciones tan peregrinas como: "cuando una unidad de marines del jugador 2 muera sonará el archivo MarchaFunebre.wav". Su manejo es muy sencillo, pues no usa complicados lenguajes de programación sino ordenes lógicas. Sin embargo, para conocerlos en detalle tendréis que esperar hasta la próxima entrega de nuestro curso que estará dedicada casi íntegramente a explicar su funcionamiento. Hasta entonces y con lo que hemos visto hasta ahora no deberíais tener ningún problema para comenzar a diseñar vuestros primeros niveles. Ánimo y hasta el mes que viene.



Grand Theft Auto

Divertido, divertido y divertido. ¿Os hemos dicho ya lo divertido que es este juego? Pues además os vamos a contar cómo jugar a GTA.



Busca zonas aparentemente inaccesibles en las que puedes intentar hacer cosas realmente disparatadas.

Para lograr conseguir la mente de un archicriminal, primero es preciso comprenderla. El perfil psicológico de GTA que te ofrecemos a continuación te ayudará a hacerlo, sin necesidad de pasar una larga temporada "formativa" entre rejas.

"LEVES" INFRACCIONES CON ARMAS DE FUEGO

Las pistolas de la policía no pueden disparar por encima de los coches, pero los lanzallamas sí.

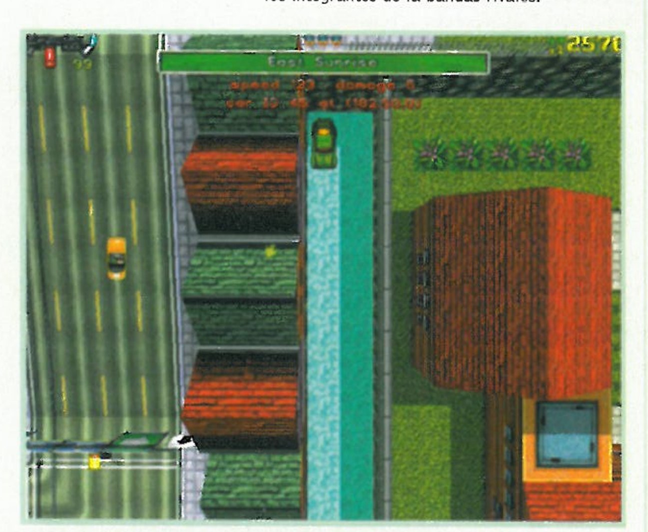
Si tu misión requiere la "eliminación" de alguien, no lo dudes: sé creativo. Combina el golpe con un frenesí para adquirir un montón de puntos.

Evita los potenciadores de Frenesí por Bajas hasta que tengas varios bonos multiplicadores de puntos. En los últimos niveles los necesitarás.

Cuando elimines a los integrantes de otras bandas, trata de hacerlo siempre desde el interior de un vehículo, ya que de esta manera tendrás más armadura y velocidad.

Realizar en cadena acciones como eliminar objetivos o destruir vehículos, en ocasiones otorga bonos ocultos. Trata de destruir todos los coches en una fila y recoge los puntos.

Si alguna vez te encuentras sin ningún tipo de arma, trata de realizar el ataque flatulento especial, el cual molestará sin duda alguna a los integrantes de la bandas rivales.



Por una de las zonas menos transitadas de la ciudad, circula mi escarabajo, de nombre Herbie. Dum-da-dum, tra la la.

Pulsa tabulador para conseguir el mejor efecto.

El lanzamisiles tiene un área de efecto más grande si disparas a un edificio.

Si disparas a un coche, harás que el conductor lo abandone.

Los policías sólo dispararán primero si tienes un nivel de Búsqueda de cuatro, pero siempre devolverán el fuego.

Obtienes la puntuación de todas las muertes que se vean en la pantalla, por lo que si logras que la gente a tu alrededor se comporte como maníacos, verás cómo aumenta rápidamente tu puntuación.

GRAVES IMPRUDENCIAS AL VOLANTE

Si conduces un vehículo grande (como una limusina, un tanque o un autobús), los policías dañaran sus coches cuando te embistan, tratando de sacarte de la carretera. Si te pegan mucho, acabarán explotando.

Si la policía te embiste llevando un coche normal cámbialo rápidamente, ya que cuanto más dañado esté el coche más lento irá.

Antes de que un coche de policía te corte el paso, gira y córtaselo tú a él, haciendo que se choque con tu vehículo. Si haces esto correctamente (cinco veces más o menos), dañarás su coche y comenzará a ir más despacio.

Nota: por si acaso explota, lo mejor será que mantengas un dedo sobre el acelerador.

Los trenes funcionan muy bien. Toma el control de uno presionando primero Control y Alt, y luego Control y las teclas de avance y retroceso para escoger la dirección que quieres seguir por la vía. Los trenes también pueden ser parados, pero entonces llegará otro por la vía... a gran velocidad.

Las motos son mejores que los Daleks, ya que las primeras no sólo pueden subir por unas escaleras, sino que además pueden efectuar escalofriantes saltos de tejado a tejado.
Evita muertes complicadas centrando tu moto en la línea amarilla.
Atropellar a un conductor con su propio vehículo te proporcionará un hermoso bono de ironía.
Para controlar mejor a los vehículos realmente rápidos, usa el freno de mano en las curvas cerradas.
Ten cuidado con las barreras y los conos de tráfico, ya que pueden quedarse bajo tu vehículo, reduciendo bastante su velocidad.
Si estás en una motocicleta, no selecciones ninguna arma, pero mantén pulsada la tecla de ataque. Si sales despedido de la moto, quedarás sorprendido.
En las misiones con límite de tiempo ve por las carreteras principales, ya que hay más espacio para maniobrar y menos giros difíciles.
Enfila con tu Porche al recinto de la policía y pisa el acelerador.



Busca zonas aparentemente inaccesibles en las que puedes intentar hacer cosas realmente disparatadas.

CONSPIRACIÓN DELICTIVA DE ALTOS VUELOS

Los policías no pueden saltar sobre los coches ni disparar sobre ellos, a no ser que los tengan justo delante. Si estás siendo perseguido por la policía, ataja metiéndote por un parque o jardín; no te seguirán por ningún sitio en el que no haya carretera.

Durante las persecuciones, la policía utiliza las localizaciones en las que hay semáforos para comunicar tu posición y establecer bloqueos. Cuanto más grande sea tu vehículo, más difícil será para el bloqueo pararlo.
Además, ni los bloqueos de la policía incluyen las aceras, ni los policías en los bloqueos son tan duros como sus coches. De todas maneras, la mejor estrategia para evitar los bloqueos es circular por calles de doble sentido.
Cuando saltes a un vehículo con los policías siguiéndote de cerca, ve a la puerta del conductor y pulsa a la vez abajo, y derecha o izquierda, y tras eso Intro para saltar dentro rápidamente al interior del vehículo.
Ten cuidado con las vías del tren, ya que están electrificadas.

FECHORÍAS VARIAS CON PREMEDITACIÓN Y ALEVOSÍA

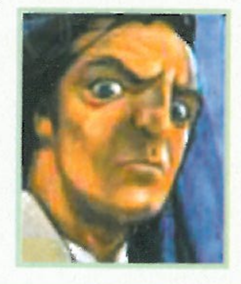
Si robas un coche con alarma, se incrementará tu nivel de Búsqueda.
Sacar a empujones a un hombre de su vehículo, para a continuación robárselo es un delito muy grave.
Si no quieres que tu nivel suba mucho, lo mejor será que robes coches en los que el propietario no esté dentro.
Memoriza la ubicación de las tiendas de pulverizadores para utilizarlos durante las persecuciones, pero ten en cuenta que tendrás que pagar por utilizar estos "servicios".
Investiga Heist Almighty y serás transportado a Liberty City, en donde aparecerás montado en un tanque. Puedes hacer girar la torreta pulsando al mismo tiempo Tabulador y la tecla de izquierda o derecha. Pulsa Control izquierdo para disparar el cañón.
Algunos edificios ofrecen el acceso a ciertas "propiedades privadas" en las que puedes dejar un vehículo hasta que la policía se haya olvidado de él.
Los coches robados pueden ser vendidos en el puerto y obtener así una bonita cantidad de dinero (échale un vistazo a la Guía del Honesto Comprador de Coches Usados). Para evitar deteriorar mucho los coches en el desplazamiento al puerto, trata de robarlos cerca de él.







(Izquierda) El hombre que ves en estas líneas es un experto decorador de interiores, que cuando menos te los esperes te "reubicará" el mobiliario de la cara. (Derecha) Si la cara es el espejo del alma, amigo lector, ¿qué se puede esperar de estos dos angelitos?

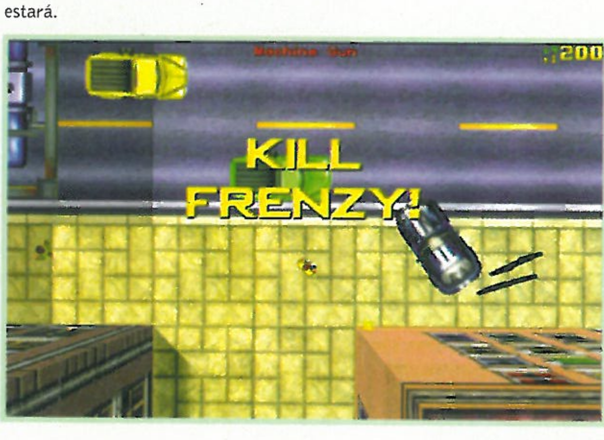


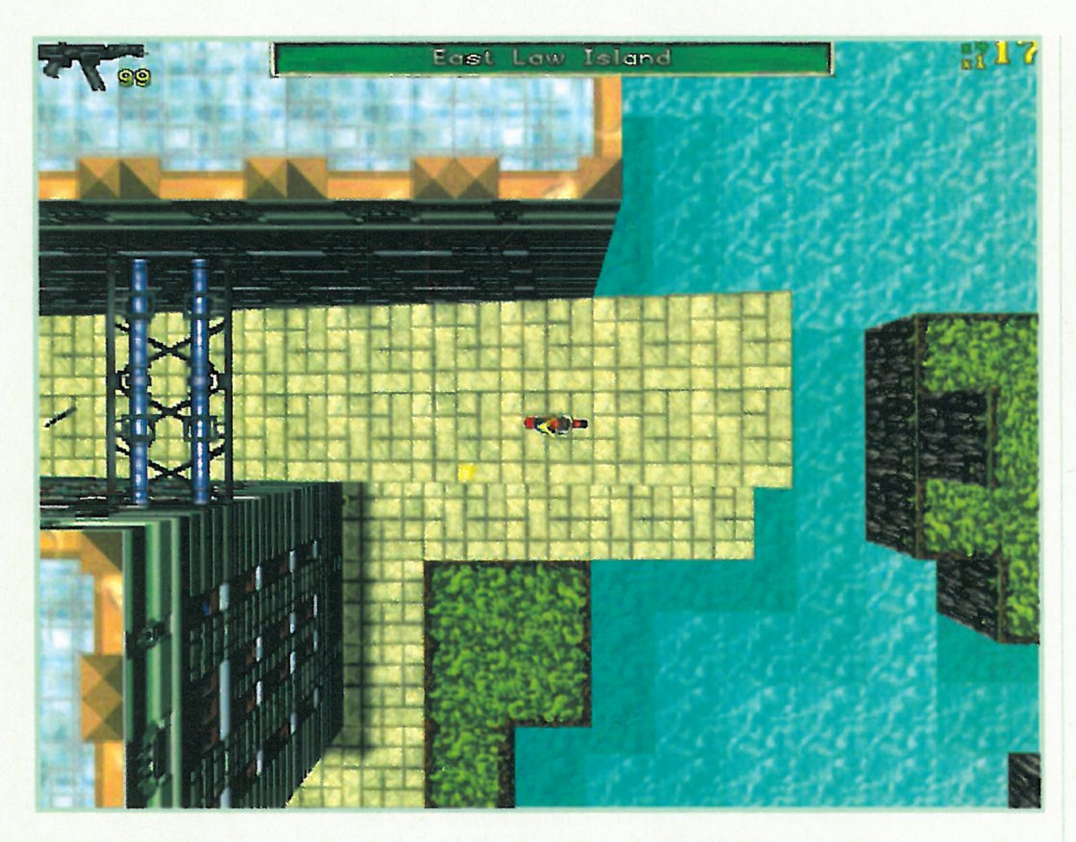


Este es el tipo de escenas que siempre quisimos ver en un juego, que hacen aflorar lo mejorcito que llevamos dentro.

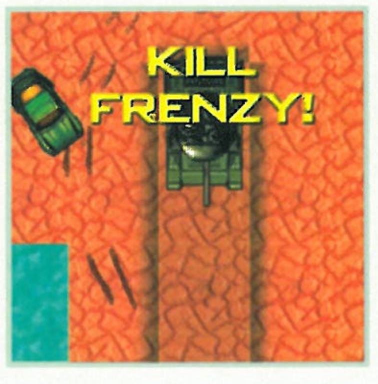
DELINQUE BIEN Y NO MIRES CON QUIEN

Trata de perder a los policías utilizando los puentes de peatones que hay sobre las autopistas (en San Andreas y Vice City).
Si tu nivel de Búsqueda es lo bastante alto, el policía se quedará debajo del puente y probablemente será arrollado por sus compañeros en cuanto lleguen.
Si quieres evitar la atención de la policía durante una misión, escoge un coche lento, como un Escarabajo o un taxi. Es poco probable que atropelles a un peatón en uno de esos vehículos.
Si eres arrestado, perderás todas tus armas y todos tus bonos multiplicadores. Manténte atento a la aparición de cartas para salir libre de prisión... o es posible que acabes muy mal.
Los sobornos a la policía disminuyen tu nivel de Búsqueda actual.
Los vehículos aparcados en zonas extrañas generalmente están ahí por un motivo concreto.
Utiliza tu iniciativa para finalizar las misiones de manera poco ortodoxa. De esta manera es posible que consigas algunos bonos ocultos. ¿Qué has hecho una entrega? Pues sigue a tu contacto, a ver qué pasa.
GTA suele premiar que repitas tus acciones lo más rápido posible.
Los Krishnass seguirán siempre a su líder, donde quiera que este vaya.
Los hospitales y las comisarias de policía generalmente almacenan todas esas pequeñas alegrías por las que merece la pena vivir.
Para acceder a todas partes, no hay nada como un autobús. Apárcalo enfrente de verjas, puertas y obstáculos similares. Deslízate debajo de él, y ¡voilá! El obstáculo ya no estará.





La moto es especialmente útil a la hora de adentrarte en terrenos desconocidos.



Que una flecha apunte hacia una persona en pantalla NO quiere decir que tengas necesariamente que matarla.

SERVICIO A DOMICILIO

Cada vez que utilices los servicios de El nido de amor de Bubby, tendrás que pagar 25$.

Un buen montón de dinero y una limusina sin daños atraen a esa clase de mujeres de las que siempre te advirtió tu mama que te alejases.

SABER ESTAR Y COMPORTARSE EN UNA REUNIÓN DE VILLANOS

Los vehículos grandes soportan más impactos antes de ser destruidos.

Atrae a tus indefensos oponentes a callejones que previamente has bloqueado con un vehículo.

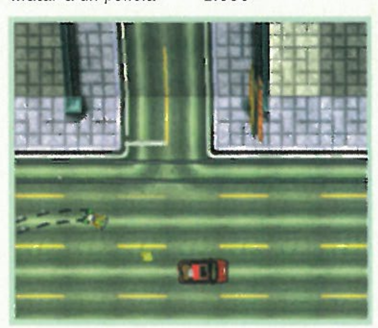
Utiliza los puentes de peatones para evitar ser arrollado o golpeado por alguna arma. Si algún enemigo espabilado utiliza contigo esta técnica, haz explotar un coche detrás de él.

Si estas en llamas porque alguien te ha disparado con un lanzallamas o por una explosión, dispondrás de unos breves segundos para acabar con el responsable de tu "acaloramiento" antes de pasar a mejor vida.

Toma buena nota de los mensajes en los periódicos. Son muy útiles.

EL CRIMEN NO COMPENSA (O ESO DICEN)

Fechoría	Recompensa
Hacer daño a un coche	10
Matar a un peatón	100
Volar un coche	Misterio
Matar a un policía	1.000





Grand Theft Auto es un juego que te permite utilizar una serie de trucos bastante útiles. Para acceder a ellos, lo único que tienes que hacer es cambiar tu nombre por uno de estos alias:

itsgallus – todos los niveles, todas las ciudades

Nimeinarow - todos los niveles, todas las ciudades

super well - todos los niveles, todas las ciudades

iamthelaw – sin policía

Stevesmates - sin policía

Itcouldbeyou - te da 999.999.999 puntos

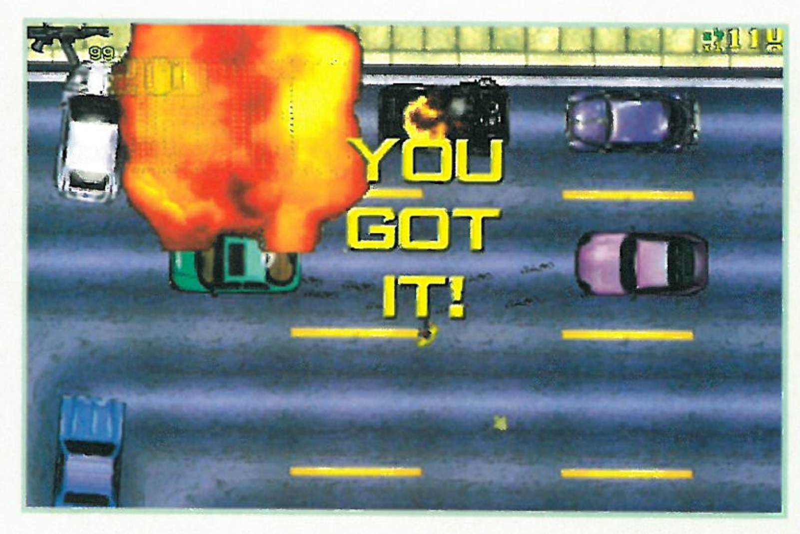
Suckmyrocket - todas las armas, armadura y una tarjeta para salir libre de la cárcel

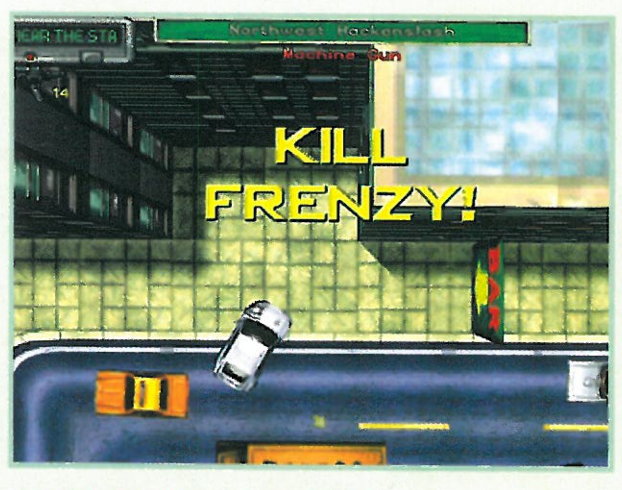
Itstantrum - vidas ilimitadas

6031769 - vidas ilimitadas

hate machine – incrementa el valor de los puntos

Buckfast - pulsa la tecla * en el teclado numérico para obtener todas las armas





Si acabas con una persona cuando los puntos por otra todavía no han desaparecido de la pantalla, entonces recibirás el doble de puntuación por esa víctima. Si a su vez los puntos continúan en pantalla cuando acabes con otra persona (o coche), volverás a doblar la puntuación. Obviamente, tus bonos multiplicadores también afectarán a los puntos. Otros sucesos especiales que también afectan a la puntuación son:

Disparo	x2
Muerte por lanzallamas	x5
Atropellado por su propio coche	x7
Eliminado por un policía	x10

GUÍA DEL HONESTO COMPRADOR DE COCHES USADOS

Liberty City

4x4	4.000$
Beast GTS	12.000$
Moto	2.000$
Bulldog	8.000$
Escarabajo	2.000$
Challenger	4.000$
Classic	8.000$
Contach	12.000$
Cossie	12.000$
Interceptor	8.000$
Italia	8.000$
Jugular	8.000$
Mundano	6.000$
Penetrator	8.000$
Pickup	4.000$
Porka Turbo	8.000$
Portsmouth	4.000$
Regal	4.000$
Repair Van	6.000$
Stallion	6.000$
Stinger	8.000$
Supermoto	12.000$
Taxi	2.000$
Thunderhead	8.000$
Tansit Van	6.000$
TV Van	8.000$

San Andreas

4x4	4.000$
Beast GTS	12.000$
Moto	4.000$
Bulldog	8.000$
Escarabajo	1.000$
Flamer	6.000$
Italia GTO	8.000$
Love Wagon	Sorpresa
Mamba	8.000$
Mundano	6.000$
Penetrator	12.000$
Pickup	6.000$
Porka Turbo	10.000$
Portsmouth	4.000$
Regal	4.000$
Repair Van	6.000$
Roadster	8.000$
Speeder	10.000$
Stinger	10.000$
Stinger Z29	8,000$
Supermoto	10.000$
Taxi	2.000$
Tansit Van	6.000$
TV Van	8.000$
Vulture	4.000$

Vice City

Regal	6.000$
4x4	4.000$
Escarabajo	2.000$
Itali GTB	8.000$
Mundano	6.000$
Penetrator	12.000$
Pickup	4.000$
Jugular	8.000$
Porka	8.000$
Van	6.000$
Stinger	8.000$
Stinger Z29	8.000$
Taxi	2.000$
TV Van	8.000$
Thunder head	8.000$
Le Bonham	4.000$
29 Special	4.000$
Impaler	8.000$
Bulldog	8.000$
Brigham	4.000$
Classic	8.000$
Hotrod	10.000$
Cossie	12.000$
Juggernaut	8.000$



Tras un estudio detallado, asesorado por varios expertos, podemos afirmar sin ninguna duda que esto que ves es un coche circulando por la carretera.

Si se te aparece este letrero, podrás recolectar un montón de puntos eliminando a peatones.





Cartas
Correo del lector



Shareware

Muy señores míos:
Ha llegado a mi poder un CD-ROM en el que había varias aplicaciones y entre ellas se encontraba parte de un juego llamado "Bluppo"; este CD tiene como referencia OK CD Gamer - 2ª Época nº 10. EL juego completo tiene unos 60 niveles distintos, y me gustaría adquirirlo. Por este motivo les ruego a Uds. que tengan la amabilidad de enviarme dicho juego contra reembolso; asimismo también les pediría que me envíen el catálogo de existencias en este tipo de arcades.
Les saluda muy atentamente

Joaquín álvarez
Gijón

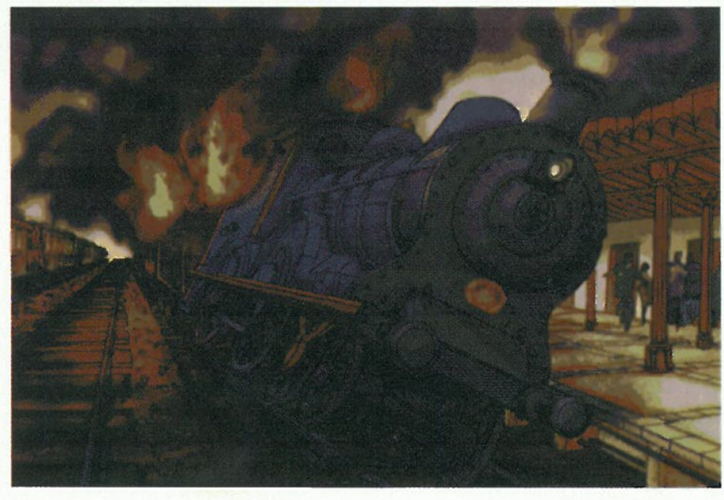
Las demostraciones de juegos incluidas en nuestro inigualable OK CD Gamer son, en su mayor parte, shareware. Para los que no sepan todavía como funciona este método, aclararemos que el shareware es un sistema mediante el cual un distribuidor de software, tanto lúdico como profesional, ofrece una muestra de su trabajo, generalmente limitada en algún sentido, a un precio muy barato. El usuario se compromete a evaluar este producto durante un periodo de tiempo establecido por el fabricante y luego deberá comprarlo o desinstalarlo de su ordenador. En OK PC Gamer nos limitamos a facilitar a nuestros lectores una copia de este tipo de programas, siempre con la autorización de su fabricante. En NINGÚN caso vendemos o comerciamos con programas. Si deseas una versión más completa del juego que has podido evaluar gracias a nuestro CD-ROM, sólo tienes que dirigirte a tu establecimiento habitual o directamente a su distribuidor. Las señas de este último las encontrarás sin ninguna duda en la versión demostrativa del programa en alguno de los ficheros de texto que acompañan al juego.



The Last Express

Lo primero es dar un saludo a todos a los adictos a los videojuegos y a esta revista, que me parece la mejor en cuanto a juegos se refiere.
Mi pregunta es: ¿qué hay que hacer con el huevo dorado en el juego "The Last Express"? Lo hago cantar, pero no pasa nada. Si no se lo doy al príncipe del primer vagón me matan los terroristas serbios por no darles el dinero y si se lo entrego al príncipe me quedo tirado en la estación porque se lleva el huevo... En definitiva, ¿cómo pasar del segundo al tercer día? También tengo el silbato del niño.
Muchas gracias, seguid así

Txabi López Saralegui
Bilbao



Muchas gracias por tus elogios. La contestación a tu pregunta no es nada sencilla, pero vamos a darte una indicaciones para que puedas continuar con este fantástico juego que es The Last Express. Tras conseguir el maletín de oro del compartimento de Tyler, vuelve al concierto y de ahí a tu compartimento. Esconde el maletín y coge el huevo. Para evitar desprenderte de éste, dirígete al vagón de equipajes y, en el extremo más alejado, esconde el huevo en la jaula del perro. Luego vuelve al concierto y, cuando este acabe, coge el maletín del oro y enséñaselo a August. A partir de ahí las cosas se precipitan un poco, así que será mejor que sigas tu solo. Buena suerte.

Tomb Raider

Hola queridos amigos de OK PC Gamer:
Soy un lector de nueve años y tengo el juego Tomb Raider completo. Me gustaría saber: ¿cómo me puedo pasar la puerta que hay después de los murciélagos?
Gracias

Josep Orozco
Barcelona

Siempre es agradable ver cómo las tradiciones y valores de una generación se transmiten a la siguiente. Tras darte la bienvenida como miembro más reciente del club de fans de Lara Croft, pasamos a darte la respuesta solicitada: la puerta de bambú que se encuentra tras los murciélagos en realidad no se puede abrir (que chasco, ¿eh?). Lo que tienes que hacer es salir por el agujero en el techo. Después llegarás a una sala con dos puentes y dos lobos vigilándolos, pero eso no debería ser problema para nuestra heroína, ¿verdad?

Monkey Island

Queridos señores de OK PC Gamer:
Somos dos adolescentes de 13 años, y no se tomen a mal lo que les vamos a decir, pero queremos defender el nombre de la trilogía Monkey Island diciendo que:
1) No saben calificar los juegos:
- The Curse of Monkey Island - 94%

Si tienes alguna duda relacionada con cualquier juego para PC o si quieres hacer algún comentario o pregunta, no dudes en escribir a:
OK PC GAMER
Pza. República del Ecuador, 2-1º
28016 Madrid
e-mail: okpcg@lar.es

- Jack Orlando (vaya un juego aburrido) - 95%
- The Dig (dijisteis en el nº 10 que "era horroroso", no lo neguéis) - 96%
2) No comparen "el humor" de Hollywood Monsters o Double Trouble con los chistes incondicionales de Monkey Island, suponiendo que estos dos primeros juegos tengan algún humor.
3) The Curse of Monkey Island se merece un 99% por no decir un 100%.
4) The Curse of Monkey Island no se abrevia COMI sino CMI (para los amigos).
5) The Curse of Monkey Island se pasa en 30 horas, que no es ningún récord. Nosotros mismos conseguimos pasarnos el juego en el modo MEGAMONKEY y en las peleas de barcos también en el modo difícil en un auténtico "tour de force" de 10... sí, 10 horas, logrando establecer todo un récord.
6) Los requisitos recomendados son un Pentium a 100 megaherzios con 16 Mb de RAM.
7) Guybrush no es un filibustero, sino un pirata (o al menos lo intenta).
8) La Señora del Vudú no es tan anciana.
9) Caralimón (no "cabeza de limón") no es un vegetal, sino una persona con un limón en la cabeza.
10) Se dice Isla Blood, no Isla Sangrienta.
11) Tenéis más erratas que un ciego en un concurso de dardos.
12) Se dice Isla de Melee, no Isla de la Repliega.
13) Guybrush no es ni vagabundo ni inepto.
14) No comparéis a Guybrush con Paul McCartney, Guybrush es una estrella del banjo.
Nos encanta su revista y la compramos desde la anterior edición, por favor, publíquenlo y contéstenlo, por lo que hayamos escrito, no queremos decir con esto que no nos gusta su revista, sino lo que hemos escrito anteriormente, su revista es fantástica.
Atentamente:

"Chuky" y "Largo"
Paterna (Valencia)

Ante todo queremos daros las gracias por vuestra carta. Como ya habréis comprobado, no tenemos ningún reparo en publicarla y es que nosotros tomamos en consideración la opinión de todos y cada uno de nuestros lectores. De hecho la hemos transcrito íntegra pese a su longitud porque tratáis en ella temas que consideramos necesario aclarar.

En primer lugar queremos dejar claro que las puntuaciones otorgadas a cada juego son una valoración realizada en base a nuestra opinión personal y a nuestra experiencia en el mundo de los juegos de ordenador. Esto no quiere decir que se tengan que interpretar con una rigidez matemática. El ejemplo que vosotros ponéis, con Jack Orlando y The Curse of Monkey Island, es muy significativo de lo que intentamos decir. Para los amantes de la comedia el segundo será un juego mejor, sin lugar a dudas, pero para los amantes de juegos más serios, que también existen aunque os cueste creerlo, Jack Orlando tendría mucho más interés. No se puede juzgar los juegos sólo por su comicidad, pues sería como decir que L.A. Confidential, una de las mejores películas del último año, es un tostón sólo porque es más aburrida que, pongamos, Los Picapiedra.
La repuesta al por qué de los fallos en algunos nombres que habéis detectado es bastante evidente: queríamos ofreceros el artículo a tiempo para dar a conocer el juego en el mismo momento de su lanzamiento y nos basamos en una versión en inglés.
Lo de la Isla de la Repliega es, por supuesto, un error nuestro que lamentamos, pero ponerse puntilloso con la definición de pirata o filibustero es sacar un poco las cosas de quicio, ¿no os parece? De hecho, y si consultáis un diccionario de sinónimos, descubriréis no sin sorpresa que "filibustero" (nombre de ciertos piratas que por el siglo XVII infestaron el mar de las Antillas) es una palabra sinónima de "pirata" (en su tercera acepción, ladrón que roba en el mar), y que existen muchas más expresiones similares. Y creemos que es bastante extraño que siendo unas personas capaces de apreciar el humor de Monkey Island no os haya gustado que comparemos al héroe de esta serie con Paul McCartney.
¿Y de dónde habéis sacado que el nombre del juego se abrevia como CMI y no como COMI? Es más, si hubiésemos querido podríamos incluso abreviarlo como XYZ, claro está, avisando previamente. En este caso hemos usado COMI porque pensamos que es bastante evidente que nos referimos a Curse of Monkey Island; ¿acaso os ha planteado algún problema este acrónimo que os haya dificultado la lectura del artículo?
En lo que respecta a que habéis terminado el juego, todo jugador que se precie se puede pasar COMI con la solución delante o conociéndolo previamente en 10 horas incluso en el nivel más difícil. Y recomendamos un Pentium 120 con 32 Mb de RAM para jugar; fijaos en que decimos "recomendamos" (nosotros, OK PC Gamer) y no se recomienda (cualquier otra persona, revista o compañía de juegos), porque pensamos que es una configuración que permite jugar a COMI en buenas condiciones.
De todas formas os agradecemos vuestra sinceridad y os animamos a que sigáis al acecho de cualquier fallo que, como humanos que somos, podemos cometer.



RECORDATORIO

Antes de despedirnos hasta el mes que viene nos gustaría volver a pediros que, para facilitarnos la tarea de responder a vuestras cartas, indiquéis claramente en el sobre la sección a la que van dirigidas y el tema sobre el que es la consulta. También os recordamos que no podemos responder personalmente a cada consulta; sólo lo haremos a través de estas páginas.
¡Muchas gracias a todos!



Trucolandia

Trucos para todos los gustos

Una vez más, aquí estamos dispuestos a tentar a los jugadores impacientes que desean contar con alguna ayuda extra en sus partidas, o para ayudar a las almas cándidas, atascadas injustamente por los desmanes de algún programador despiadado. Por justificación, que no falte.



TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Como todo en la vida, Toca tiene un lado oscuro. Introduce uno de los siguientes trucos como nombre y lo descubrirás:

CMGARAGE - Encontrarás unos vehiculos extra en el garaje, al lado del Renault Laguna, el tanque (dispara con el claxon) y el Flexmobil
XBOOSTME - Acelera el juego
CMCOPTER - Vista de helicóptero (sólo en el modo de un jugador)
CMSTAR - Cielo de atardecer
CMFOLLOW TV - Vista de cámara (sólo en el modo de un jugador)
CMLOWGRAV - Baja gravedad
CMTOON - Cielo de dibujos animados
CMRAINUP - Lluvia que cae de abajo a arriba
CMNOHITS - Puedes atravesar a los otros coches
CMMICRO - Punto de vista de arriba abajo
CMCHUM - Vista Go-kart
CMDISCO - Niebla
CMMAYHEM - Hace a los demás conductores conducir como maníacos
CMHANDY - Manos más grandes en la vista interior del coche
CMCATDOG - Hace que lluevan perros y gatos

Para acceder a todos los circuitos, introduce como nombre: **JHAMMO**

Para acceder a los circuitos invertidos introduce como nombre: **CMLOCK**

Para acceder al enfrentamiento Toca, introduce como nombre: **PATSCREEM**

OVERBOARD

Aquí tienes la lista completa de las contraseñas de este emocionante arcade de guerra acuática:

Nivel
1-2 Nave, Calavera, Pez, Ancla, Nave, Ancla
1-3 Nave, Ancla, Calavera, Nave, Ancla, Pez
1-4 Calavera, Nave, Pez, Ancla, Ancla, Nave
2-1 Pez, Pez, Ancla, Nave, Calavera, Ancla
2-2 Calavera, Ancla, Ancla, Pez, Ancla, Nave
2-3 Pez, Ancla, Nave, Nave, Nave, Calavera
2-4 Ancla, Pez, Nave, Calavera, Calavera, Pez
3-1 Nave, Calavera, Calavera, Pez, Ancla, Calavera
3-2 Pez, Calavera, Ancla, Pez, Calavera, Pez
3-3 Pez, Pez, Nave, Calavera, Pez, Nave
3-4 Nave, Ancla, Nave, Pez, Ancla, Pez
4-1 Calavera, Calavera, Ancla, Nave, Pez, Pez
4-2 Nave, Ancla, Calavera, Pez, Pez, Ancla
4-3 Calavera, Nave, Calavera, Calavera, Pez, Nave
4-4 Nave, Pez, Nave, Pez, Nave, Ancla
5-1 Ancla, Nave, Pez, Calavera, Pez, Nave
5-2 Pez, Nave, Ancla, Calavera, Nave, Pez
5-3 Nave, Pez, Calavera, Ancla, Ancla, Calavera
5-4 Calavera, Nave, Ancla, Pez, Nave, Calavera

SUB CULTURE

Escribe cualquiera de estos trucos mientras estas jugando para obtener el efecto deseado.

Kamikaze - matarte
Tonka - fortalecer el casco
Refill - restaurar los escudos
Mutant - protección frente a la radiación
Billy - aumentar la velocidad
Tick - contador Geiger
Rinse - fase 0
Dryer - fase 1
Cotton - fase 2
Delicates - fase 3
Tumble - fase 4
Colours - fase 5
Halfload - fase 6
Didit - éxito en la misión
Bedik - modo Dios

QUAKE II

El comando "map", además de usarse para saltar de nivel, también puede utilizarse para ver las películas. Lo único que tienes que hacer es escribir en la consola "map nombre de la película". Por ejemplo, "map idlog.cin".

Nombre de la película
Id logo - idlog.cin
Intro - ntro.cin
Escenas – eou1_.cin ... eou8_.cin
Final - ingend.cin

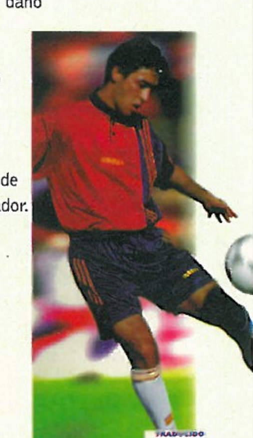
Para saltar directamente a cualquier nivel, tan sólo tienes que escribir en la consola "map nombre del nivel" (por ejemplo, "map base1").

Unidad 1 - Base
Base exterior - base1.bsp
Instalación - base2.bsp
Centro de control - base3.bsp
Estación de tren - train.bsp
Unidad 2 - Almacén
Depósito de munición - bunk1.bsp
Estación de abastecimiento - ware1.bsp
Almacén - ware2.bsp
Unidad 3 - Prisión
Puerta principal - jail1.bsp
Centro de detención - jail2.bsp
Complejo de Seguridad - jail3.bsp
Cámaras de tortura - jail4.bsp
Barracones - jail5.bsp
Control de jaulas - security.bsp
Unidad 4 - Mina
Entrada principal - mintro.asp
Minas superiores - mine1.bsp
Agujero - mine2.bsp
área de extracción - mine3.bsp
Minas inferiores - mine4.bsp
Unidad 5 - Factoría
Centro de recogida - fact1.bsp
Planta de procesamiento - fact2.bsp
Muerte súbita - fact3.bsp
Unidad 6 - Central de energía/Gran Cañón
Central de energía - power1.bsp
Reactor - power2.bsp
área de residuos tóxicos - waste1.bsp
Estación de bombeo 1 - waste2.bsp
Estación de bombeo 2 – waste3.bsp
Gran Cañón - biggun.bsp
Unidad 7 - Hangar
Hangar exterior – hangar1.bsp
Satélite de comunicaciones - space.bsp
Laboratorio - lab.bsp
Centro de lanzamiento - command.bsp
Afueras - strike.bsp
Unidad 8 - Ciudad
Afueras de la Corte - city1.bsp
Palacio inferior - city2.bsp
Palacio superior - city3.bsp
Unidad 9 - El Jefe
Cámara interior - boss1.bsp
Enfrentamiento final - boss2.bsp

F22 RAPTOR

Pulsa **t** para acceder al menú de mensajes y escribe una de las siguientes frases célebres:

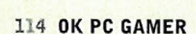
It's not my fault – Completar misión
Never tell me the odds - No pueden acertar en tu avión
We can rebuild him - Reparar el daño
There can be only one - Invulnerable
I'll be back - Repone armamento



FIFA 98

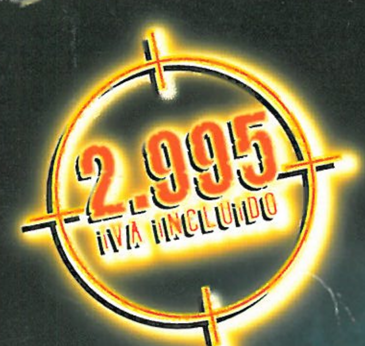
Ve a la pantalla de edición de jugadores, e introduce cualquiera de estos nombres junto al de un jugador. Aparecerá una caja con opciones "especiales".

eac rocs – Modo cabezones
dohdohdoh - Balón loco
urlofus - Muros invisibles
xplay - Patata caliente
footy - Movimientos torpes





GET READY



BLASTER!

Shoot-em-up en cinco grandes mundos monstruosos, cada uno con 4 niveles increíbles lleno de enemigos gigantes

Gráficos HiRes, espectaculares 3-D con Mapeado de Texturas y Phon Shading

Secuencias intermedias en 16 bit HiRes color

Magníficos fondos con animaciones

Scrolling de pantalla y libertad de movimiento

Lightsourcing en tiempo real

Enemigos inteligentes

Efectos de sonido de 16 bit

Soundtrack con calidad CD

¡ Completamente en CASTELLANO !

EL MEJOR SOFTWARE AL MEJOR PRECIO

TopWare

TEL: (91) 547 86 19 . FAX: (91) 548 09 35
E-MAIL: topesp@teleline.es
WEB: http://www.topware.es


¡ IMPORTANTE ! : ABSTENERSE PERSONAS CON ENFERMEDADES CARDIOVASCULARES O DEL CORAZÓN.